全力打造最强模拟器读物!!

VOL.11
2005.02

WWW.EMUNEXT.COM

模拟 EMU NEXT

PC应用技术

11

定价 13元



著名游戏制作人眼中的经典游戏

北欧女神背景介绍
& 制作人访谈

射击游戏秘藏3

塞尔达传说
时之笛全隐藏要素揭密

模拟界的伟大传奇
CPS2大事回顾

游戏电影化VS电影游戏化

2CD

双刊双碟!

附送



附送《合金装备 Metal Gear》
全彩副刊并收录众多版本经典游戏!

MSX / FC / GBC

鸡

laiyin掃描製作





卖点

预定发售日	2005年3月24日
预定售价	5040日元

真·三国无双，强势登陆GBA！！

深受全世界超过700万玩家的狂热追捧，享受“一骑当千”的快感！

最近，KOEI正式公布了将会在GBA上推出《真三国无双 Advance》，并透露了游戏的部分资讯：战斗部分是以2D平面卷轴的方式进行，包括人物与地图等都是以 2D 绘图来构成，角色则是 3头身Q版造型。

战术演练的乐趣以及浴血奋战的快感！

动部分

家将操作角色于关卡地图上行军，
整个关卡的局势演变来进行攻略
或者是援助我方武将等行动。



相遇敌兵！
战斗触发！！

战斗部分

本作承袭了传统的战斗方式，除一般攻击外也可以使出『无双乱舞』等特殊攻击。





在游戏中含有丰富的收集要素！

BA版独有要素

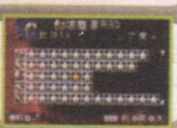
最短时间提升角色能力！

战场上打倒对方的士兵与主将来取
胜利，战斗中玩家只要打倒敌人就
以增强自己角色的各项能力。



集武器道具，提升经验值！

作中拥有经验值角色成长系统以及
种以上的武器道具等待玩家收集。



在游戏主轴的无双模式中，玩家可选择：



戏中将分为4大模式

- 选择三国其中之一的阵营，在关卡中进行争战的『无双模式』
- 任意选择所有已过的关卡游玩的『自由模式』
- 比赛3种迷你游戏最佳成绩的『挑战模式』
- 以及阅览所收集的武器道具的『收集模式』



◀任氏

任天堂于12月21日正式发表，NDS在美日两地的销量突破了280万，业绩惊人，而国内NDS的价格也趋于平稳。但这不是我们关心的事情，我们只关注于主机和游戏本身。

在NDS的官方数据中说明不能支持GB和GBC游戏，但经过某国外玩家改装后，可以支持以上两种卡带，不过前提是要对NDS的硬件进行改造，不知道有多少人为了玩GB和GBC游戏舍得这样的摧残NDS呢？



NDS的硬件改造



花哨的外壳



马里奥的OST

某网友手上收藏了马里奥的OST，而且OST的介质是黑胶碟，每面只有一首歌……汗，就在光盘的ETC中供读者们试听吧……瀑布汗。



◀索氏



PSP累计销量约37万，在香港还出现了2380带任一游戏的豪华版最低价格。有鉴于第一批的PSP的问题很多，网上留传着即将推出的所谓1.5版的PSP，除了改善旧版本的硬件问题之外，还专门针对上网和文书处理追加了键盘等，但这图片也太假了吧。

最后是一些漂亮的PS系包包。









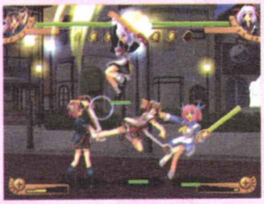




Lunatic Bellvet

有哪个读者曾玩过渡边制作所的成名作《The Queen of Heart》系列呢，这套作品在多年前曾经于日、港、台三地卷起一阵的热潮，一度引致在日本以美少女游戏为主题的同人格斗游戏激增，而曾经一度成为话题作的《Eternal Fighter Zero-Renewal》也是在这段时间开始产生。不过自此之后，日本推出的同人游戏开始着重于游戏的画面，比如说Direct X的光影效果，又或者开始多以全立体开发。以平面作为开发平台的格斗游戏越来越少，同时也是开始失去了旧式格斗游戏的爽快感以及实在的感觉……重温格斗游戏的乐趣







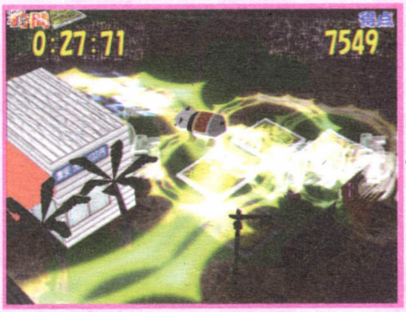
由こ～らる★すくえあ推出的《Lunatic Bellvet》，是以《2D格斗工作室2nd》为基础开发，《2D格斗工作室2nd》是一套类似《RPG制作大师》的格斗游戏设计程式。不要以为以程式作为辅助设计的游戏会非常烂，虽然暂时在《Lunatic Bellvet》中出场的角色只有2名（剑士及魔法师），但是游戏的系统却是完全自给制作，相信角色在日后会持续增加。比现时死板的格斗游戏，《Lunatic Bellvet》的角色不但是原则，也设计得非常可爱（属性影响？），而且都是自己的待机动作及挑衅动作。一但使出，相信对手不是气死，而是给“萌”死！（笑）不要小看这些可爱的角色，他们的招式不但非常华丽，而且也非常有趣，充满着同人作品的创意气息。像是魔法师的其中一招小魔法，看起来攻击力很少（不过实际上也不大），不过一但给他命中，就会立即变成一只动物公仔，然后再给她击飞！当然胜利姿势也是不能少看的（萌）啦！

マイクロパンダ
轻松畅快的游戏



说到今次介绍的游戏《マイクロパンダ》，可以说属于那种超轻松的休闲游戏类型了，而且游戏的造型可爱，相信会很适合女孩子玩。这个游戏的目的是操纵日本百货商店屋顶常见的“熊猫车子”，以它作为交通工具及“充电器”穿过阴暗的游乐场，在2分钟内尽可能点亮一齐作为开业前的准备，是一个非常有趣的动作游戏。由于《マイクロパンダ》规定在指定时间内完成，玩家可以畅快地在游乐场中飞驰享受，也可以慢慢对准目标物品来前进2种不同的游戏方式。





《マイクロパンダ》的游戏规则非常简单，而操作更为简单。玩家可以使用鼠标或游戏手柄来操作，控制“熊猫车子”的前进按下左键或1号键会向左转前进，按下右键或2号键会向右转前进。要是按着2个键“熊猫车子”就会自动前进，不过在一霎那间按下“熊猫车子”就会一跃而起，不要少看这个操作，因为“熊猫车子”跳得越高，分数也会更多，而且有时被困着的时候，跳跃也可以救你一命！几乎忘记了最重要的一点，“熊猫车子”的电子光束，玩家的目的就是控制“熊猫车子”的电子光束碰上游乐场中的就是控制“熊猫车子”的电子光束碰上游乐场中的任务建筑物、物品以至植物，他们就会发亮，代表着任务完成。看起来游戏的规定非常简单，但由于“熊猫车子”是会漂移的，要完全取得100%成功率可以说是一点也不容易。

动漫周边

在连续为大家介绍了两期手办后，今期为大家送上的是手机挂绳和钥匙扣的相关介绍！

主题：机动战士高达 SEED DESTINY
品名：钥匙扣
种类：3种
售价：609日元（一个）
规格：高约50–60mm





主题：七龙珠
品名：钥匙扣
种类：2种
售价：1029日元（一个）
规格：高约50mm



主题：海盗王
品名：手机挂绳
种类：3种
售价：609日元（一个）
规格：高约35–40mm

主题：ちびギャラリー

品名：钥匙扣

种类：24种

售价：263日元（一个）

规格：高约15mm，阔约16mm



主题：ちびギャラリー

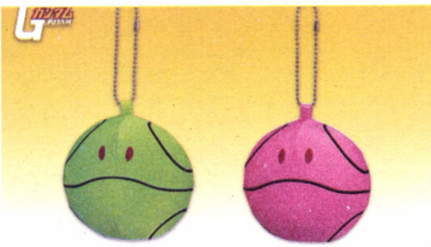
品名：手机挂绳

种类：5种

售价：504日元（一个）

规格：高约25mm





主题：机动战士高达

品名：手机挂绳

种类：2种

售价：849日元（一个）

规格：高约80mm



主题：机动战士高达

品名：手机挂绳

种类：5种

售价：819日元（一个）

规格：高约50–70mm



一款光影效果超华丽的横版过关游戏《THE CRGSTNLOT RINGS》，其精美的画面，多层卷轴的效果，即使以现在的眼光来看也一点都不逊色。



一款十分经典的射击游戏《Bee Storm》，虽然很可惜模拟器尚未模拟得很好，但要想体验一下“只有你打人，没有人打你”的另类快感的话，也不妨试下。



一款很有意思的枪战游戏，玩家除了要对付画面背面的敌人外，还有应付画面前人的偷袭，是款难度不低的游戏。



一款十分火爆的足球游戏，玩家控制球员避开中场强硬的拦截来到禁区附近，就可以使用超强的射门，其威力足够将守门员轰开。本队进球后还有特写画面看呢。



CPS2的最新作《能源之岚》，也可以在MAME上玩得到了，喜欢的朋友要捧场哦



经典的赛车游戏《RAD MOBLIE》终于模拟成功了，喜欢赛车的朋友不能错过。

一个发生在遥远世界的故事……。



在帕滋王国，以半永久发动机“PUROGIA”作为动力源的航空器的发明，令国家得到长久的繁荣，同时，不老不死的技术，让有钱的老人实现了永生的梦想，这些人组成了称为“元老院”的政治组织。并以“令国家再生”的名义，发动称为“贤者的制裁”的战争。

“贤者的制裁”造成恐怖的内战，在战火中失去父母的少年，乘坐新开发的飞行兵器“ProGear”，为停止这场无意义的战争，投入了战斗。



飞机Gambler的机师 Ring

满腔热血充满使命感的少年空军机师。14岁。



飞机Militant的机师 Bolt

父亲是政治家，对善恶观念非常执著的冷静机师。15岁。



飞行兵器Type α的控制者 Chain

贵族空军部队家族的女儿，一直为独立自主运动努力。14岁。



飞行兵器Type β的控制者 Nail

国王的小女儿，国家在元老院的攻击中陷落，12岁的少女承担起救国的责任。



飞行兵器Type γ的控制者 Rivet

王室卫队的年轻成员，负责Nail公主的安全。18岁。

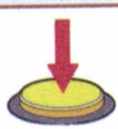


射击键连打

Fighter Mode

战斗机的攻击为主，移动速度快，火力强，击破敌人可打出“戒指”。





长押射击键

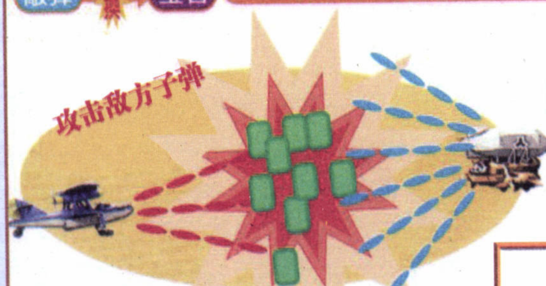
Gunner Mode

以外部兵器为主要火力，移动速度低，但火力集中，并可追踪敌人，击破敌人可打出“宝石”。



敵弾 → 变换 → 宝石

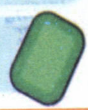
在击破敌机出现的爆风中，敌人的子弹会变成宝物。



出现的宝物种类有两种！



Fighter Mode打出的戒指



Gunner Mode打出的宝石



出现大量宝石后，可利用自机去接获，也可以通过变换Fighter和Gunner两种不同攻击模式时产生的自动回收作用，一次吸取屏幕上所有宝物。

宝物的获取，对提高男女主角的好感度有很大关系哦～！



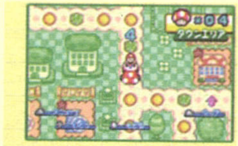
马莉奥派对Advance

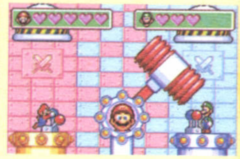


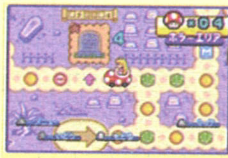
本游戏是GBA上首款《马莉奥派对》的系列作，是一款大富翁类型的派对欢乐游戏。游戏中玩家将操作马莉奥、路易、碧姬公主、耀西等角色，于地图盘面上挑战各种任务，收集为数高达50种以上的迷你游戏来游玩。游戏除单人游玩之外，还可透过GBA对战线双打，除此之外游戏更附赠实体的桌上型大富翁纸盘，可使用1台GBA来充当包括骰子、道具、机会命运……等纸盘游戏的操作，提供最多4名玩家一起进行纸盘游戏，达成多人同乐的游戏体验。















天才爷爷3－无尽的魔物语

在漫画以及动画还有玩具中都极受欢迎的这个角色，这次改成了横向滚动条的动作游戏。这次天才爷爷要带着玩家们到过去的世界。利用各个角色的特殊能力来一一过关吧。









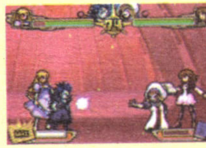






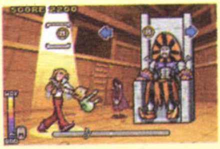
金色的卡修—友情的电击2

距离前作发售 1 年后，卡修的新作再度进化后回来了。而玩家们依然可以同时操作魔物及人类的系统，在这一代中依然存在。而且在这一代加入了角色的声音，所以玩家们可以在游戏中听到所熟悉的主角的叫喊声喔！此外，游戏中还加入了其它石版编的角色们，操作简单，很容易就可以使出必杀技，即使是初学者也可以简单地玩喔。

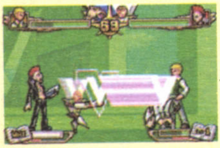
















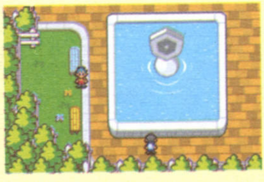


真型美达人—锹型虫版、甲胄版



这个游戏是以往知名的美达人的最新版。这个游戏最大的特色就是玩家们可以自由组合机器人的左腕、右腕及特殊装备等等来提升自己的武力。而游戏中是由主角带着自己的机器人来和敌人进行作战。玩家们最多可以持有九只机器人，将每只机器人都作出具有不同特色来拯救世界吧！













任性妖精米诺－迷之轮和真实之门





在卡通中极受欢迎的该系列角色，这次可以说是在GBA上出的第5片作品。而这次的四个小妖精则可以组成队伍一起去冒险喔。游戏中不但迷你小游戏丰富，还分有要在时间内达成条件的“地图动作”以及一般的小游戏两种。总数共有80种以上。如果使用GBA 用通信连结线或是无线连结器的话，还可以和朋友们交换邮件喔。











幻星神 ジャスティライザー

幻星神正义战士－地球的战士们

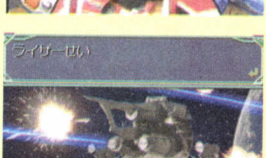


这款游戏的特色就是重现了电视节目中的音声以及背景音乐！玩家们可以听到节目的主题曲以及战斗的背景音乐，而各角色进行攻击时也是使用各个声优本人的声音喔。而电视中所出现的必杀技，在游戏中也一一地重现。除此之外，配合着游戏中的进行，巨大的恐龙型机器人也会出 进行一对一的战斗喔，喜欢特摄的玩家们或许会喜欢这个游戏也说不定。

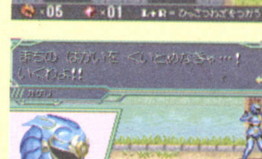












传说世界-换装迷宫3

テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3





这次的游戏，玩家们可以和时空幻境系列历代的主角一起游戏。而在本作中，玩家们可以和命运传奇2以及交响曲传奇的角色们一起进行冒险喔。另外，游戏中也加入了新的系统－队伍战斗。最多可以同时有4个队伍（12个角色）进行战斗喔。







RACING GEARS ADVANCE

高速赛车

IGN评选出的2004年E3展出游戏中，此款游戏为GBA平台的最佳赛车游戏。配合GBA主机的硬件效能以俯视角度进行游戏，感觉操控性比3D视野更佳，画质笔以往GBA平台上的赛车游戏更细致，喜欢竞速类游戏的玩家赶紧来玩看看喔。









加菲猫-寻找卜姬

Garfield

加菲猫最心爱的泰迪熊卜姬失踪了！！？ 玩家们赶紧帮忙找找吧。









游戏王-怪兽决斗国际版2

这次游戏中不同的地方就是擂台数的保存数增加到20个。而所建构的擂台随时都可以进行确认，所“DM-IN2”的模式中到镇上和所遇到的人们进行对战。所以如果完了自己的擂台后，就可以到镇上去享受对战的乐趣啦。而在对战胜利之后就可以得到DP，将DP存下来就可以兑换多样的卡片包喔。







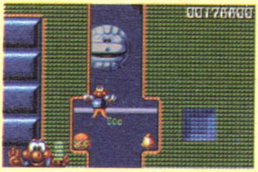


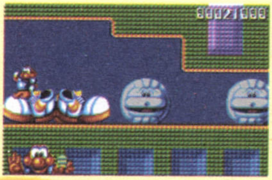
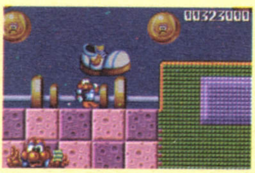
JAMES POND CODENAME ROBOCOD

詹姆斯畔得-代号Robocod




不是007电影的James Bond詹姆士庞德，而是JamesPond詹姆斯畔得。模仿零零七电影的造型与动作，主角是个池塘中的水底生物，身体还可以拉长，利用各种技巧，突破各个关卡。是款卡通风格的2D横向滚动条动作游戏。



WWW.EMUNEXT.COM

模拟 EMU NEXT

2005.2

● 白金之星模拟新闻 19

● EN 游戏基地

－射击游戏秘藏三 21

● 私立模拟学院

－最好的Pc－E模拟器

MagicEngine 介绍 35

－插件相关知识之扫盲篇 39

－如何汉化街机游戏 44

● 游民攻地

－塞尔达传说－时之笛全隐藏

要素揭密 107

● 业界专题

－模拟界的伟大传奇－－

CPS2 大事回顾 49

－北欧女神背景介绍 62

－北欧女神制作人访谈 69

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏注意自我保护，谨防受骗上当适度游戏益脑，沉迷游戏伤身合理安排时间，享受健康生活。

执行主编：WARIO

责任编辑：漫步　KGB

EWING　Phil

美术编辑：YGDESIGN

漫画编辑：F'

封面设计：YGDESIGN

杂志邮箱：

emunext@163.com

emunext@tom.com

特约合作鸣谢：

klk.yeah.net　某人　白金之星
秋天　TIMON　大猩猩　宾宾
屎王　白河愁　Dadunu　亮亮
C.K　小翼　OEZ

－游戏电影化 VS 电影游戏化........ 75
－天使之翼游戏销量每况愈下........ 84
－著名游戏制作人眼中的经典游戏.... 91

●ETC
－游乐园........................ 138

●原创工作室..................... 135

●漫步经典
－MD 上的中文游戏................ 128

●编者话........................ 141

●光碟目录...................... 142

●邮购信息...................... 144



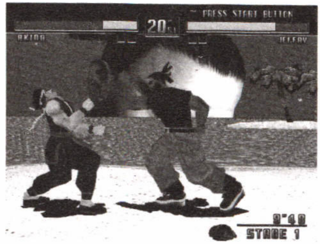
CPS2 的游戏"能源之岚"引发的事件

日前在 Guru 小组的主页出现了以下更新：休整一年不再进行 DUMP 工作！



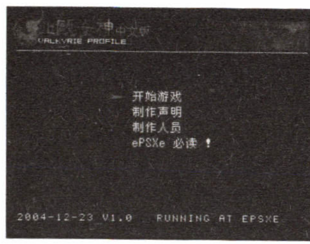
事情起因是 FINALBURN ALPHA 的作者 Jan Klaas 想搞定水晶系统的模拟，他忙了一段时间却没有什么建树，但 Guru 小组却帮助星云大师成功模拟了水晶系统。于是，气急败坏的 Jan Klaas 就把部分 Progear 的 rom 放出，并四处散播流言嫁祸给 Guru 小组，还曲解 Guru 高价兜售 Progear 基板的事情，并最终引起 Lamer 们和 Coder 们对 Guru 的攻击。其实是 Guru 小组知道有地方可以租到这块板，于是 Guru 他们就把手上的板高价卖了，腾出点资金来添置 DUMP 设备。碰巧 Guru 又忘了在主页上作出此事的说明，因此 Jan Klaas 这个算是著名模拟器作者的家伙就趁机搞了这次能源之岚游戏 DUMP 事件来，才利用这次 ProGear 能源之岚游戏事件来对 Guru 小组进行报复。

MAME 的新闻



作为模拟器的老大哥，MAME 依然一如既往的更新着，它紧跟潮流地收录了水晶系统的驱动，“水晶之王”和“职业足球”可以用MAME来玩。另外，在0.90u2 版当中，永远可以运行几个MODEL3 的游戏，SCUD RACE（浮云赛车）、迷失的世界和VR 战士3（光盘中有，画面有问题可以试试按 I 键）都能在速度超慢，错误多多的情况下玩，即使效果还不太令人满意，但还是迈出了MODEL3 模拟的一步，希望继续努力吧。最后，有消息指出，PSP 上的 MAME 正在开发中，不知道能玩些什么游戏呢？

北欧女神汉化版



由ENIX 于99 年发行的PS 游戏－Valkyrie Profile 在圣诞期间推出了简体中文补丁，此作在不少玩家心目中是不朽的神作，据称此汉化从2003 年4 月开始到2004 年12 月截至，历时20 个月，真是辛苦了各位参与汉化工程的人员，下面是汉化补丁的制作人员包括负责主译的huya、负责润色的focus 和负责程序的Agemo 等人。

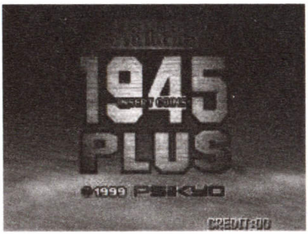


SHOOTING GAME 射击游戏 宝藏3

文：天使鱼

PART10:《Strikers 1945 Plus》

机板	类型	厂商	发行日期
MVS	STG	Psikyo	1999年12月



《Strikers 1945 Plus》是Psikyo公司首次在NeoGeo的MVS机板上制作的射击游戏大作，它也是《Strikers 1945》系列中唯一的一款出现在MVS机板上的游戏。玩过本游戏的玩家都认为这个游戏怎么看它都不象Psikyo公司所出品的正统的《Strikers 1945》系列中的作品，因此习惯上常常也认为它仅仅是《1945》系列射击游戏的一个外传作品。本作品是以Psikyo公司在1997年发行的《Strikers 1945 II》的基本内容为蓝本设计的，虽然名字叫《Strikers 1945 Plus》，不过实际上，如果叫它为《Strikers1945II》的加强版更为贴切点。

在本游戏中基本保留了《Strikers 1945 II》中的大部分内容和设定，此外还引入了一些新的游戏要素，这包括一些全新的机体和隐藏机体、新武器的加入以及新的蓄力系统．由于MVS机板一向是以制作横版游戏为主的，例如其上面比较有名的作品有《KOF》系列、《侍魂》系列、《合金弹头》系列等，而Psikyo公司的《1945》系列射击游戏作品一向都是纵版射击游戏，于



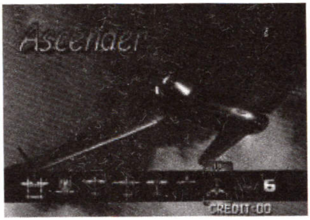
是把本游戏被从纵版形式硬是改成了横版，结果也就只好把自机的状态栏加在了游戏屏幕的两边，因而在游戏中看起来总是不太舒服，这对于玩惯了Psikyo公司的正统《Strikers 1945》系列纵版直向射击游戏的朋友来说就可能显得不大习惯了。在本作中，敌方的机体和子弹的设定都相对的比较单调，这同以往Psikyo公司的《1945》系列游戏华丽的画面有着不少出入。由于Neogeo 的MVS机板同Psikyo公司自己的Psikyosh机板比起来已经算是古董了，但是由于当时MVS 机板上的大作《KOF》系列游戏实在是太流行了，并在世界范围的街机领域里掀起了一阵阵热潮，因而Psikyo公司考虑再三的情况下，最终还是决定在MVS机板上制作一款其拿手的《1945》系列射击游戏，这就诞生了《Strikers 1945 Plus》。在操作感方面，由于MVS 机板在机能上的问题导致了本游戏不是非常的流畅，玩起来明显感到要比前几部作品的速度慢的多，感觉不是很爽快。游戏速度慢下来了，自然而然的也引起了本游戏的难度下降。《Strikers 1945 Plus》在攻击方式依然继承了《Strikers 1945 II》所具有的普通攻击、能量蓄力攻击及Bomb等设定，不过本作在能量储存方面做了一些改进，把《Strikers 1945 II》里的能量槽的储存方式改成了以一个一个为能量单位的方式，只要你蓄满了一个就可以放一个，且不同的机体除了在能量蓄力攻击方式上不同外，其能量单元的储备个数也不一样，总的来说，能量储备单元的个数越少的机体或是能量储存时间越长的机体，其能量蓄力攻击的威力越大，例如ZERO（零式）战机，它只有两个能量储备单元，通常只有在单打的时候每一关也只能恰好蓄满一个能量储备单元，然而其威力是本作中无人能及的，运用时如果掌握好时机的话，可以将每关的BOSS秒杀。在本作中除了有常用的机体6 个之外，还增加一个隐藏机体“Ascender”—— P55。

密技：

隐藏机体Ascender的选法：在选人画面里，将选择光标

移到“?”处，然后用摇杆依次输入↑↓↑↓↑↑↑↑↓（上下上下上4下1），如果输入正确的话隐藏机体Ascender就会出现。

此外，除了上面讲的选择方法外，还流传着另一种选择隐藏机体Ascender的方法，就是在选人画面里，将选择光标移到“?”处，然后同时按↓+A+B。我试过了，这样有时候的确能把隐藏机体Ascender选出来，但不是百分之百的能成功，感兴趣的朋友仍可以去试试，研究一下看看在什么时机按↓+A+B选中隐藏机体Ascender的可能性更高些。



在本作中出现的隐藏机体“Ascender”——P55，可以说是Psikyo公司的以往所有作品中最差的隐藏角色了。在本游戏里，P55在除了能量单元的储备个数最多及援助攻击的威力大之外，基本上就没有任何优点了，其机体自身的火力攻击威力小且移动速度也不快，蓄力攻击时的4个回旋飞刃威力不但小且持续时间也很短，因此一点也不实用，还比不上其它6架常用的机体，因而P55的使用率一直很低。



游戏小议：由于《Strikers 1945 Plus》是Psikyo公司惟一一款在MVS机板上的《1945》系列射击游戏作品，对于退役的MVS机板来说，也是其上的不可多得之作。对于此游戏，人们对其贬远多于褒，有人甚至认为本作根本就不是Psikyo公司的作品，是一个不伦不类的仿作，这种心情是可以理解的，因为爱所

以恨啊！不过你换个角度来看本作品的话，本游戏毕竟是Psikyo公司第一次在MVS机板制作游戏，也可以说是一种新的尝试吧，虽然它的不足之处远多于其优点，但是当你好好的去玩此游戏时，你还是会感受到它所带给我们的感动，它终究是为了带给我欢乐而诞生的，也是MVS机板上众多游戏中不可或缺的一份。

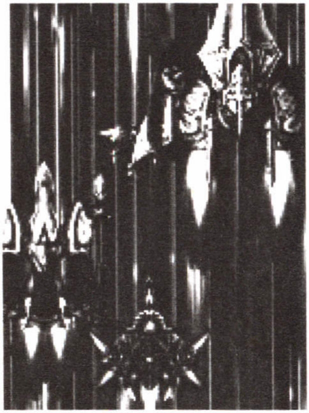
PART11:《超级魔法大作战（Great Mahou Daisakusen）》

机 板	类 型	厂 商	发行日期
CPS2	STG	Raizing eighting	2000年01月



《超级魔法大作战》是Raizing公司与CAPCOM公司一起合作于2000年在CPS2机板上制作的一款射击游戏，它是Raizing公司的著名射击作品《魔法大作战》系列的最新作品，这也是这个系列游戏在CPS2机板上的第一部作品。本作充分的继承了《魔法大作战》系列所特有的风格，把魔法的应用和射击游戏要素完美的结合在了一起，让人在玩射击游戏的同时也体会到魔法的魅力，本作品具有欢快的游戏的节奏感，灵活多变的操作性，这些都把本作推向了该系列游戏的最高峰。本作很好的发挥了《魔法大作战》系列一向所具有的火爆、爽快的操作感，在游戏的严谨性方面也做了相当好的调整，使游戏的平衡性更为完善。游戏画面的非常精美、着色也更为柔和了，这些都充分的展现出了CPS2机板的机能，并发挥出了其贯有的优势。本游戏的故

事背景的设定更加丰富和完善，并有完整的故事情节，而且游戏的音乐节奏很强，十分有韵味，它与游戏的情节搭配的也很和谐，由此可看出Raizing 公司在制作此游戏时是下了不少工夫啊。 游戏中仍旧保留了以往的许多奇怪及复杂的设定，而且同以往一样，游戏也加入不少新的隐藏要素，从而更能吸引让每一个玩家。只有一接触到这个游戏，你就会立刻感受到其特有的独树一帜的风格，因而它也是一个非常值得强烈推荐的游戏。

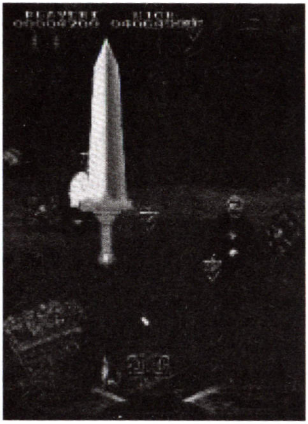


本游戏最大的特点就是自机的魔法装备了，在本游戏中Raizing 公司抛弃了以往游戏中的三按键（A 键、B 键、C 键）形式而采取了两按键（A 键和B 键），并充分的利用了A 键蓄力的设定，当按紧A 键，直到魔法装备积蓄完毕时，放开A 键就可以发出威力强大的魔法攻击了。游戏中的角色设定也是很有讲究的，既保留了前代中的人气角色也加入了一些很有个性的新人，整个游戏的角色共有8 名，他们的种族、职业各不相同，但为了共同的目的走到了一起，其中有4 名是普通角色，还有4 名则作为了隐藏人物，每一个角色根据其自身的特点在攻击力、移动速度、魔法力等方面也各不相同，由于游戏有很好的操作性，因而比较容易上手的。

不同于以往传统的射击游戏的是，在本作中的各机体的魔法的应用在游戏中占到了决定性的地位。游戏中的武器属性共有水和火两种不同的魔法元素，这可以通过A 键蓄力的设定来相互切换，同样的敌人的武器攻击也是具有水和火这两种不同的属性。当敌人的子弹和你的攻击是相同的属性时，子弹间是可以相互抵消的（这和另一个射击大作《斑鸠》有点象），属性

不同时对敌人的攻击威力也会相对加强，这种属性相克的设定在游戏中很重要，所以要熟悉后在游戏里好好的利用，在游戏里这会是成功逃离危险或是过关的关键。

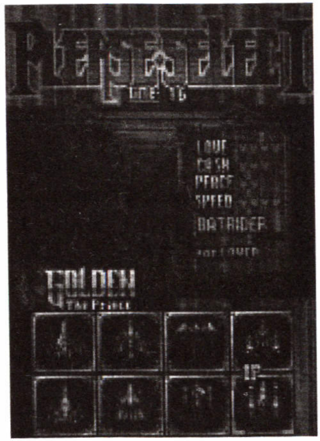
在《超级魔法大作战》里，其BOMB的设定也是非常有意思的啊，自机的BOMB是以爆弹水晶的方式紧随在自己的机体尾部，数量越多就说明了你的魔法BOMB越多，BOMB增加主要是通过收集黄色的魔法水晶来获得，当你收集的魔法水晶到一定的数值时BOMB就会出现；另一个取得BOMB的方法就是要在双打的时候你直接向对方借了。在双打的时候，双方的BOMB是可以相互共享的，你想要几个BOMB，只要你的同伴有足够的话，你就可以直接过去把它“取”过来，呵呵，很方便的啊！此外当敌人被魔法装备攻击之后，便会有各种各样的宝物出现，这就是本游戏新引入的宝物收集要素，特别是在你用魔法装备将BOSS摆平之后，会从BOSS身上掉下一些稀有宝物哦，千万不要错过了。在每关结束后会对你在本关所获得的宝物进行一个简单的清算，而在整个游戏结束后会出现一个宝物清单，通过它你就可以知道你在游戏中共获得了多少种宝物，根据上面的宝物清单表你可以发现在整个游戏中一共有108种宝物，看看你自己一次能收集到多少吧：）



密技：

隐藏人物的选法：投币后，在游戏标题画面里依次输入上上左下下右ABABA，再按START键进入游戏后，就会发现在原来可选的4个人物下面又出现了4个新人物。

这 4 个隐藏人物的实力还是非常强的，无论是在攻击力、移动速度，还是在魔法能力值等方面都要远强于游戏中的 4 个常用角色。同时，这 4 个隐藏人物的魔法攻击也非常的华丽，伤害值强得没话说，而且都具有很好的操作性。



游戏小结：本游戏是 Raizing 公司继《魔法大作战》、《疾风魔法大作战》之后的、该系列的第三部作品。众所周知，CPS2 机板具有强大的表现能力和运算能力，Raizing 公司很好的利用了它的这些优点，使其经典射击大作《魔法大作战》系列在 CPS2 机板得到了重生，从本作中可以看到 Raizing 公司制作的射击作品的质量越来越高，其游戏本身具有精美的画面、悦耳的音乐、爽快的操作感，再加上新的游戏要素的引入，使整个游戏更加的赖玩。游戏中不仅要根据敌人的属性不同来更换不同属性的武器，而且还要收集更多的宝物，这些要素的加入使玩家在游戏中不会对游戏产生厌倦，而是一直充满着新奇感和渴望感。大家快点来试试吧，千万别错过了这觥在 CPS2 机板上不可多得的射击游戏大作

PART12:《 1945K III 》

机 板	类 型	厂 商	发行日期
不详	STG	Oriental	2000 年

这个射击游戏的名字叫做《1945K III》，看见这个标题的玩家是不是很快就会想到彩京公司制作的《STRIKERS 1945》系列吧，可是本游戏却不是 Psikyo 公司制作的。它是由另一家叫



ORIENTAL的公司(以前没听过啊:))制作的,虽然名字里含有"1945",但事实上却与Psikyo的《STRIKERS 1945》系列一点关系都没有,目前这款游戏在许多大城市里的街机厅里还是常常可以见到的。从本游戏的画面来看其同彩京公司的《STRIKERS 1945 III》还是非常像的,许多人也因此认为《1945K III》是通过修改了《STRIKERS 1945 III》而制作出来。尽管这两个游戏相似的地方很多,游戏的手感、风格及机体武器的设定也相类似,但其实却是两个截然不同的射击游戏。



本游戏的系统设定非常的简单,是一个传统类型的纵版射击游戏。游戏的画面总体来说还是相当不错的,就是某些关里的游戏背景单调了些。武器设定的方面,基本上它是采用了同彩京公司的《STRIKERS 1945 III》相同的攻击设定及3段蓄力槽。但是本游戏的蓄力槽与《STRIKERS 1945 III》的蓄力槽的蓄力方式不一样,《STRIKERS 1945 III》的蓄力槽是依靠攻击敌人来蓄力,而本游戏采用的是自动蓄力方式,只要有时间就能蓄足够的能力。本游戏里的可选择的角色很多,有9个常选机体和一个隐藏机体。另人最激动的是其中竟然加入了中国的机体,而且其性能也相当的不错,这架机体的能力很均匀,其3段蓄力槽在蓄满后可以同时发出5架(蓄力槽1级时有1架小

飞机，蓄力槽2 级时有3 架小飞机）威力强大的小飞机，而且具有追踪效果，无论是在打小兵还是打BOSS 时都非常的适宜，唯一不足之处就是其副武器的攻击速度慢了点。不过不管怎么说，有了这个机体后终于能够使我国的玩家出了恶气了，所以“SU－17”是玩《1945K III》时的中国玩家的首选机体！让我们大家来充分发挥一下爱国主义精神吧：）

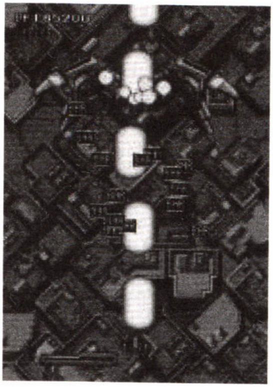


在本游戏中，会有一些特定的敌方角色，在消灭它们之后会出现一些在不停变化着的物品。在你吃这些物品时，会根据你所吃的物品来得到相应的分数，从100 分到3000 分不等，要想得到高分就全看你的反映能力了。还有一个比较特别的地方就是当你的机体同敌方机体相撞时，你的机体不会受到任何损失（除非你往敌人子弹上撞），当然包括不会有武器的损失在内，本游戏的这个设定与彩京公司的《STRIKERS 1945》系列是不同，所以有时候迫不得已时就勇敢的撞向敌人吧：）

密技：

隐藏机体“SE－11L”选法：在投币之后，按住B 键不放就会直接进入选人画面，然后迅速地将光标移动到？处，再按A 键确定，如果成功的话屏幕上方就会出现隐藏机体“SE－11L”。注意：在整个选人的过程中，B 键是一直按住不放的。这个隐藏机体“SE－11L”总的来说是一架不错的机体，其各方面的实力都是非常强的，它有良好的主武器攻击以及具有跟踪效果的副武器，而且其移动的速度也很快，其蓄力攻击的威力是本游戏所有机体中最强的了，尤其是在它的3 段蓄力槽蓄满之后所释放出来的强大的巨型激光束，更是敌人的克星，有时候还会产

生秒杀的效果。同时它的操作性也很好，很容易上手。此外，不知道是巧合还是游戏设计上的问题，这架隐藏机体的BOMB同我国的机体“SU-17”的BOMB是相同的，厂商是不是也在暗示着“SU-17”也是一架强力机体呢：）



游戏小评：《1945k III》是个比较奇特的射击游戏，它借助了彩京公司的《STRIKERS 1945》系列的基本设定，并在其基础上引入了一些新的游戏要素。它没有丰富故事背景、也没有动听的游戏音乐，但是它在游戏性的塑造上还是差强人意的。游戏中的角色非常丰富，世界上的大国强国都包含其中，各角色的武器设定也体现了其各国的传统。这个游戏的频率明显要比其他射击游戏快得多，所以你的反映能力在游戏里就显得相当的重要了。由于游戏的节奏感比较快，所以玩此游戏时一般不会出现冷场。因而，《1945k III》也算是一款不错的射击游戏了。

此外，我也去查了好多资料，不过关于Oriental公司的信息基本上是没有，难道这真是一个无人知道的企业吗。不过我也发现一些有趣的东西，在这个游戏通关后的结束画面时，有一段文字里出现了好多著名的射击游戏制作公司的名字，其中有Psikyo、CAVE等，不过具体它同这些游戏公司是什么关系就不地而知了。毕竟，我们所关心的仅仅是游戏的本身吧 ：）

PART13:《婆裟罗II （VASARA2）》

机 板	类 型	厂 商	发行日期
SSV	STG	Visco	2001年



《婆裟罗Ⅱ（VASARA2）》是根据日本战国时期的著名历史事件“本能寺之变”为蓝本的幻想动作射击游戏，它凭借着出色的人设及独特的世界观而获得广泛的好评，是近年来少见的2D射击游戏精品。《婆裟罗（VASARA）》系列是由著名射击游戏厂商VISCO为大家带来的以日本战国时期为背景的动作射击游戏大作。

本系列的游戏舞台是一个参照了日本战国时代而构思出来的世界，玩家在游戏里可以操纵着主角驾驶着自己心爱的机体，独自去面对着由巨大战车和各种机械人等所组成的敌方大军，并向最终的BOSS进行挑战。

在本游戏的设定里，将日本武士精神同科幻想融合起来，除了其游戏本身的独特的背景世关外，还对那些在历史上真实存在的武将进行了许多大胆的全新独创，其中最精妙之处就是在游戏中的那些优秀的机体的设定，无论是敌方还是我方的角色都拥有威力强大的机体，这些独到的设定是游戏中的一个全新的亮点，在游戏里起了画龙点睛的作用。如果你是日本战国时代的狂热爱好者，或是一个射击游戏



迷，你都会为这个游戏所痴迷，因为在游戏里你既可以真正体会到日本战国时代这段令人向往的历史，也能够亲自感受到这个动作射击游戏的魅力，以及带给我们的那份感动。在一代里玩家扮演的角色是代表了西部军队的武将，共有3名角色可供选择，他们分别是：真田幸村、杂贺孙市、岛左近，目的是去讨伐代表着黑暗势力的——德川家康。而本次主要想提及的是本系列的第二作（《婆裟罗ＩＩ（VASARA2）》），本作延续了一代的情节，只是把玩家的立场改变了，在本作中主角的目的是去打败织田信长。人物也由前作的3人变成了5人（其中一个是隐藏人物“杂贺孙一”），而且他们都是全新角色。敌方将领的设定更为真实，都是日本战国时期历史上真实存在的知名武将，而且在本作中登场的武将都是以真名出现的。游戏中每一关里都有20名武将、4名副将以及一名大将，并且随着你在游戏的表现情况，有时游戏里还会出现一些以强化型的形式出现的隐藏武将。



在《婆裟罗 （VASARA）》系列动作射击游戏里，除了通常的射击攻击外更加着重强调了其辅助蓄力攻击的作用。在本游戏里，蓄力攻击不但可以消灭敌人，同时还可以用来清除屏幕里的红色子弹并将其反弹回去（蓝色子弹是加了咒语的，所以不能被清除和反弹），而且在蓄气刚满的时候，还有短暂的无敌时间，因此蓄力攻击是一种兼攻击和防御于一体的有效的攻击方式。在《婆裟罗II （VASARA2）》中，其BOMB就相当于是强化了的蓄力攻击，威力巨大，游戏里最多只有可以有3个BOMB道具，而且可以通过回收被消灭掉的敌人所留下的“苍

结晶”来慢慢增加自己的气力值，一但收集的“苍结晶”增加到气力值满了之后，就可以增加一个ＢＯＭＢ道具。

本游戏的另一个特点就是引入了“连斩”系统，在游戏里使用蓄力攻击或ＢＯＭＢ道具时，每消灭一个敌人在屏幕上方出现的连斩数值就会不停增加，过关后会根据你所斩杀的敌人人数来加分，所以这也是游戏里赚取高分的一种方法。在前面提到过的，游戏中每一关里都有２０名武将、４名副将以及一名大将共２５人，过关时会有一个“论功行赏”的画面，根据你的游戏成绩来对玩家进行封赏，主要分为全斩（25人）、天晴（20—24人）、巧者（15—19人）、美事（10—14人）、精进（5—9人）、遗憾（1—4人）、无为（0人）等７个等级，每当你杀一名武将就可以得到５０００分，如果得到全斩的话你将可以获得150000分，而且在

你得到全斩的称号后还会在下一版面里引出隐藏的武将。



密技：

隐藏人物“杂贺孙一”的选法：投币后，在游戏的标题画面依次输入↑↑↑↓↓↓↑↑↑↑↑↑↑（上３下３上７），如果成功的话会听到一声语音提示，再按ＳＴＡＲＴ进入游戏，这时在选人画面中原有的４架机体中间就会多出一架隐藏机体来，这就是隐藏人物“杂贺孙一”。

这个隐藏人物“杂贺孙一”的最大优势就是具有一流的移动速度，在游戏里可以迅速的脱离危险区域，此外，它是本游戏所有角色中气力值增加最快的机体了，但是相对不足之处是其武器的杀伤力显得过低，并且其蓄力攻击的范围更是小的可怜，不过由于其蓄力攻击具有全身消弹判定，所以在使用时就不需要担

心机体下方的子弹了。

《婆裟罗II （VASARA2）》在游戏开始之前会出现“天之卷（DIFFICULT）”和“地之卷（EASY）”的选择，实际上这是一个关于游戏难易度的选择，如果选“地之卷”的话游戏全部有六话，而要是选“天之卷”则游戏全部为十二话，后面多出来的六话即所谓的二周目。呵呵，当你不续人而完成了“天之卷”的全部十二话后，你就会真正体会到最终BOSS ——织田信长的可怕之处了。



游戏小议：本系列动作射击游戏开创了射击游戏界的一个全新的局面，在以前的动作射击游戏比较有规模的就属Psikyo公司的《武装飞鸟2（GUN BIRD 2)》和《太阳表决（Sol Divide)》，前者注重于传统射击游戏的射击和躲避要素，后者虽加大了游戏里动作的成分但重点还是放在射击和魔法上，而VISCO公司为我们带来的《婆裟罗（VASARA）》系列则把游戏的重心放在了游戏中的动作上，这也是本游戏的精华所在，由于在游戏中的蓄力攻击具有攻防兼备的特点，所以你只需使用蓄力攻击就能尽情的斩杀敌人，这是非常爽快的。整个游戏过程非常流畅，游戏画面也很精美细腻，同时游戏中会不时的出现一些人物的特写，非常具有震撼力。游戏里还加入了许多的隐藏要素，有些要素是随着游戏的情节而变化的，从而使这个

游戏百玩不厌，每次都会有新鲜感。在如今射击游戏逐渐没落的今天，《婆裟罗2 （VASARA2）》带给我们这些射击FANS无比的惊喜，真希望以后还能看见如此优秀的射击游戏出现在我们的面前。

最好的Pc-E模拟器MagicEngine

INTRODUCED介绍

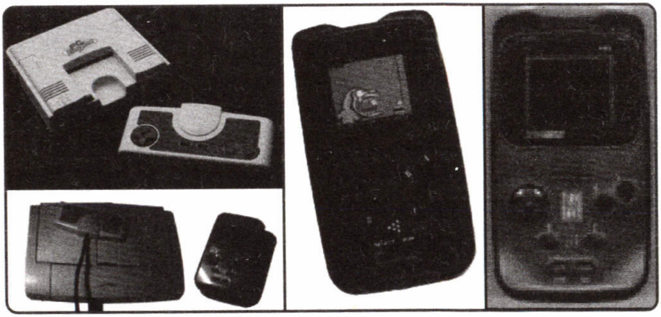
大家知道Pc Engine这部主机吗？它是NEC公司于1987年7月发售的，那个时候SFC还未诞生，能与之做比较的就是Fc啦。呵呵让我们看看Pc Engine的硬件吧：

CPU：8bit的CPU频率为7.2MHz，另外还有位数为16bit的定制色彩处理器负责影像的处理。

主机内存：8K（主程序区）+64K（Video RAM）。

影像机能：最大分辨率为512x256，512色调色板，同屏显示16色。

音频机能：采用卡带为6通道立体声22,05 KHz 采用CDROM则声音频率提升到44,1 KHz。



最为厉害的是它竟然采用了CDROM作为媒体，这恐怕是在当时最超前的做法啦。PC ENGINE是世界上第一台采用CD-ROM的8bit游戏机也是唯一的哦呵呵。在当时虽然Pc-E只是1部8bit的主机但性能应该在Fc之上，某些地方达到16bit主机的机能啦。支持CDROM使得它可以采用Audio CD作为游戏的背景音乐，效果比Fc的强100倍。虽然它那么出色还是没能在

当时流行起来，主机在97 年停产啦。但是我们不会忘记在它上面推出过的经典游戏（恶魔城血之轮回，天外魔境等）。Pc －E 主机型号很多，最早的一种只能玩卡带（其卡带容量很小），后来的型号加入了CDROM 可以运行光盘游戏。在90 年NEC 还发售掌上的"PC ENGINE－GT"，采用彩色的液晶显示，使用与主机相同的HU 卡带。现在我们只能从图片中找到它们的身影啦。

呵呵因为游戏主机已经很旧啦，现在很难找到的，所以如果想领略一下那些不曾玩过的经典游戏只能用模拟器啦。Pc －E 的模拟器不多而Magic Engine 就是最好的一个。第一版的Magic Engine 0.8于1997年4月15日出现，当时的它就能毫不费力的玩出将近90% 的PCE 游戏！ 1997年10月23日0.91版问世，作者增加了对CD－ROM 的支持！同时也支持VESA 以及5 人同时游戏的功能。模拟器的作者是法国人David & Cedric Michel。另外Magic Engine 并不是一个免费的模拟器，未注册的版本只能玩5 分钟。其它出色的Pc －E 模拟器还包括：JamSponge和Mr Kipling制作的HU6280、Jens Ch. Restemeier 与 Edward Massey 制作的Vpce、另外不能不提的还有Hu-go 这个模拟器它可以支持Zip格式的ROM 以及 ISO+MP3 的游戏格式，很多朋友都用它玩过恶魔城。不过Magic Engine 始终是最好的，用它几乎玩遍所有的Pc －E CD 游戏，而且声音的模拟度很高，图像清晰流畅。但因为Pc －E 的CD 比较难找到而且难以刻录成功，所以有不少人为此感到烦恼。现在我们有了虚拟光驱能完全支持CD 的虚拟那么我们手头的映像文件可以复活啦，虚拟将不再是问题。下面我将以Magic Engine 为例子做一个介绍。

首先要有Magic Engine 模拟器，其最新版为1.0版，最近还要出了新的版本。我推荐大家用0.98 版，当然未注册的版本只能玩5 分钟，不过你可以用重复取进度的办法玩下去，如果大家得到注册版也请不要随便散播哦。另外还需要几个不同类型主机的Bios（实际原本是一些启动的插卡）分别是Syscard1.

pce、syscard2.pce、Syscard3.pce，当然我们制作的傻瓜安装版已经准备好Bios 啦。因为要使用虚拟的方法来模拟Pc －E 的光盘所以还需要安装Daemon 3.0 或酒精，其安装程序使用了微软的压缩包文件如果有问题请先安装补丁instmsia.exe。本期杂志中附带了Pc －E 版的恶魔城血之轮回的完整版。Pc －E 的光盘很特别，第一轨道为CD，第二轨才是ISO，第二轨以后的全部是CD 音轨。有些游戏的最后一轨也是ISO。所以如果把Pc －E 光盘放入光驱中会识别Audio CD 其数据部分都是隐藏看不见的。这也是为什么它那么难刻录成功的原因，似乎只有CDRWIN 这种工具才能完美地把由网上下载的CUE+ISO+Mp3还原成功。有了Daemon 就方便啦，大家用鼠标右键点击右下



角的图标，找到Mount image 这个选项，然后打开恶魔城目录中的CUE 文件。Daemon 会根据CUE 文件中的内容模拟出Pc －E 的CD。

Magic Engine 的部分设定必需手动修改Pce.ini。大家先找到[cdrom]一段内容，其中的drive=x 是设定玩游戏的时候读取的那个CDROM 中的数据，大家根据情况选择"0" 代表第一个光驱，"1" 代表第二个光驱如此类推。推荐大家把Daemon 虚拟光驱放在第一位。如果要修改模拟器的声音频率找到[sound]段的设定，把frequency=xxxxx 改为你要的频率(由8000khz －48000khz)。如果显示卡为Tnt 系列可以进一步修改Video 的设定，找到[video]下的zoom=x，"0" 代表软件缩放，"1" 代表硬件缩放。懂英文的玩家可以根据ini 文件中的提示进一步修改设定，修改后记得要存档哦。如果使用Win2000 的玩家还需要安装w2kaspi 的补丁才能读光盘。

设定好后我们启动Magic Engine 吧。呵呵介面简单易用哦，进入后先别急着玩，需要先到Config 选项中设定好按键。呵呵还支持5 打呢！设定方法很简单，先选择你需要修改Player? 的按键。按Enter 进入修改，用方向键上下左右移动光标到需要设定的位置，按Enter 键并键入你需要的按键就能

完成修改。如果有手柄可以直接使用。设定完成后按Esc退出Config选项。选择Load Rom能打开Pc－E 的卡带游戏文件，Pc－E 的卡带也不缺乏好东西哦。要玩CD游戏请选择Boot CD，再选择System Card 3.0然后按下设定好的"Start"键，出现Just a Moent的字样稍等一会就会出现游戏的画面啦，呵呵好好怀旧一下吧。











最后给出一些Magic Engine的热键。

F1～F4 把当前进度储存在第1～4格。

F5～F8 从1～4格中读出存档。

F9 打开或关闭声音。

F10 打开或关闭声音插值运算。

F11 放大或缩小屏幕。

F12打开Tv Scanline模式。

BackSpace 截图。

Pause 暂停模拟。

～键关闭CDROM的PCM音效。

TAB 打开或关闭自动跳祯。

PgUp/PgDown 改变游戏的Gamma值。

小键盘上的热键

+/- 调整声音大小。

1～6 限制每秒的FPS数在1x10祯～6x10祯。

插件相关知识之扫盲篇

[介绍篇]

首先来看看什么是插件?

插件，英文名叫：Plug－in，是一种可以在不修改主程序的情况下面，对整体程序进行功能的增加的一种技术。只要主程序里对这个功能的接口公开了，那么任何人都可以写一个插件来解决一些主程序上的问题或者增加一些功能。当然，插件也有类型之分的，主要的类型有以下几类：

1．类似批命令（dos 下的bat 文件，就是把命令集合在一起，也类似win32 下的宏）的简单插件；这类插件的自由度比较低，一般可以写一些文本就能解决的，如一些网络游戏中的动作定义。此类插件的功能比较单一，但做起来相当方便。

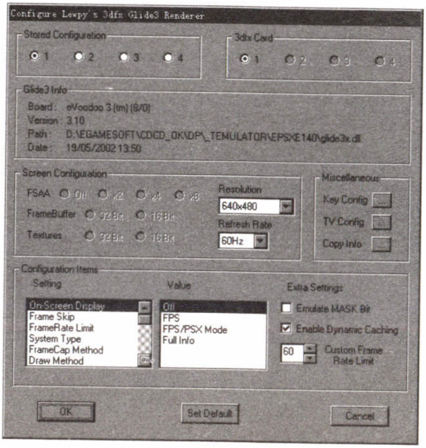
2．利用类似脚本的东西，一般内置于程序内部；如Flash 的内置脚本（一般称为flash 编程），此类做起来功能是根据主程序的功能限制的。只不过不需要借助其他程序，本身就可以完成，难度也不是很大（自我完善？）

3．利用已有的程序开发环境（如VC，C＋＋等）来制作插件（典型的运用就是编写DLL 文件，DLL 指动态链接库）；这种插件编写相对复杂，也就是[模拟器]里普遍用到的方法！！编写的自由度十分大，难道也大……通常需要专业的程序员才能制作（谁说业余的就不行？呵呵，相对而论）模拟器里的插件，一般是一个遵循了某些特定规则的DLL 文件（这些规则是由主程序写的，就是所谓的API。通常可以从作者手中拿到，开放式的嘛）。文件里面会包含一个GUI（用户图形界面，也同时为汉化者提供了方便，嘿嘿）。通过主程序调用可以来配置这个插件的各项参数：），并保存到（注册表、INI、CFG 文件等……）本地。

[插件配置篇]

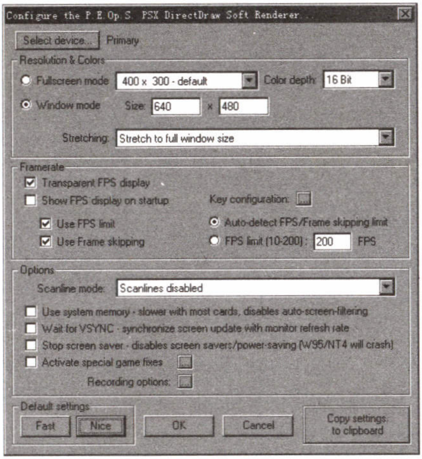
在这里，我介绍两个典型的运用插件技术的模拟器：PS 模拟器ePSXe和N64模拟器PJ64。ePSXe这个可以算是目前非商业PSX模拟器中最强的一个，而PJ64是在N64模拟器中到目前为止最好的一个！它们的兼容性、速度等方面都十分好！随便一提，商业的PSX 模拟器还用说？VGS 喽，目前为止还是算最强的；还有另外一个商业的PSX模拟器就是Bleem，但Bleem相对来说差一点。N64以前有一个模拟器叫UltraHLE的，效果相当不错而且对机器的配置要求低，但只对应Voodoo用户，到现在已经停止开发了；同样是N64模拟器的Corn速度相当强，但兼容性太差也已经停止开发了，大家可以能用它来体验体验Mario64。下载完ePSXe这个模拟器（指未包含插件），有一个EXE文件和一些目录，其中有一个重要的目录就是“plugins”。PJ64也一样有个“Plugin”目录。GPU、SPU，手柄等插件的DLL，全都往里面放好了。[GPU]，就是所谓的图形处理单元（英文全名：Graphic Process Unit）

一般用户可以用Pete的系列，这是目前为止效果、速度以及兼容性上最强的显示插件之一！如果是Voodoo卡的用户，绝对推荐使用Lewpy's 3dfx/Glide3 Renderer插件（该插件支持到最新的Voodoo3）。而PJ64就不一样；它的作者好像不太喜欢Voodoo卡用户，所



以在模拟器出现初期只支持OpenGL和D3D。不过后来由Dave写了一个Glide64来支持Voodoo2/3卡，而且目前还在不断改进中（用Voodoo卡的人在笑了吧^_^）。

ePSXe具体配置[主菜单：Config->Video]，可以按照你自己的需要以及机器的配置来选择GPU，然后点一下Configure进行配置（我比较懒惰，只用pete's Soft，直接选Nice算了……），具体配置可参照以前的杂志，里面有详细的介绍。

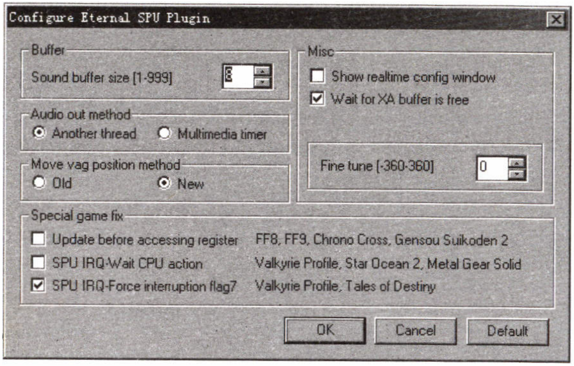


PJ64的配置方式，[先在主菜单：Option->Setting->plugin，这里可以选择插件，包括Video/Audio、Input。选择好以后在主菜单：Option->Configie Graphics Plugin......]注：GPU配置的好坏，也同时影响到游戏的流畅度（对机器配置差的人来说，就像我……）。同时GPU插件也是整个模拟器程序中的重要部分，任何执行完的结果都要最终显示出来。

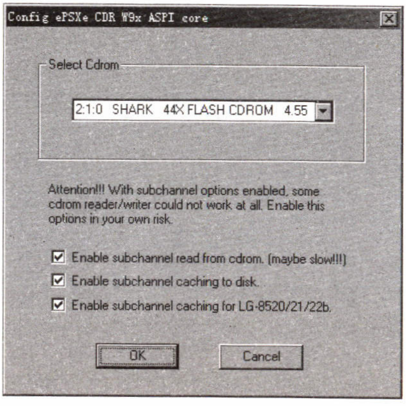
[SPU]，不用说也知道是声音处理单元（英文全名：Sound Process Unit）ePSXe的SPU是由Jabo写的，我比较喜欢用内置的，因为它已经相当不错了。

PJ64的也是由Jabo写的。至于配置ePSXe：[主菜单：Config->Sound]，选内置的无需再配置即可直接使用。PJ64的话基本不需要设置些什么，直接用就好了。

简介：写N64 的声音插件的人除了Jabo 外，还有Zilmar。PS 的声音插件，除了ePSXe 自带的以外，还有PeteMidas，Eternal SPU 都不错。这些详细配置也可以以前的杂志里找到。当然，SPU 插件配置的好坏，也影响到游戏的质量，毕竟没人想玩声音差的或者无声游戏吧？



[Other]，其他的一些也是比较重要的插件（英文全名……没有：P）ePSXe 的话，光驱和手柄这些最好选择内置的最稳定。配置在主菜单的：[Config->Cdrom]、[Config->Memory Card]、[Config->Pad->1 or2]这些一看就明白的。PJ64 则有些不同，它没有CDROM、MemoryCard（记得以前有个传闻说有个N64DD，带大容量磁盘的N64 配件，不过我没看到过。每个N64 模拟器的存档文件都不通用……）



[Bios]，基本输入输出系统，计算机的主板上也有这个，没有它可是启动不了的，知道它的重要性了吧？（英文全名：Basic Input Output System）

ePSXe 的菜单 Config->Bios 里，选择一下即可。（注：Scph1001.bin 的是美版的 BIOS，Scph7502.bin 是日版的 BIOS）

PJ64 不需要……（N64 没有 BIOS？非也，其实大多数游戏机都有 BIOS 的，只不过不需要调用而已。大多用 HLE 出来了……高级一点游戏机都有 OS 了，就像 DC、PS2、XBOX 等）

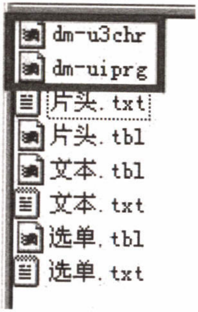
[插件的通用性:]

一般在计算机软件中，各个插件都是不通用的，但在模拟器里却是例外的……

如 ePSXe 里能用的各项插件（不包括内置的）：GPU、SPU、CDROM、PAD 在别的非商业 PSX 模拟器里也通用。如 AdriPSX、FPSE、PCSX、PSinex 都可以用（注：一些游戏在 ePSXe 要是跑不动，可以换换别的 PSX 模拟器，说不定就能跑了。如寄生前夜 2 用 FPSE 就 OK 了）N64 的模拟器 pj64 里的 GPU、SPU 插件，可以同样用于 1964、Apollo、TR64 等，而且由于 PJ64 的 GPU 完成度比较高，所以在 1964、Apollo、Tr64 里也用上了，因此兼容性大大提高（插件技术的好处体现出来喽），图形效果也有了相当高的改善。还有一个特别的通用性，就是 Impact 模拟器的 GPU 插件可以用到 PSX 上，也许因为 Impact 是 PS 的街机互换机版，它们的硬件上非常接近的缘故，所以才有了插件通用的巧合。该插件的名字是：OpenGL Renderer 和一个 D3D Renderer，有兴趣的朋友可以去试试啊，不过效果肯定没有 Pete's 的要好。当然，关于插件技术的应用相当的广泛，我们在模拟器里看到的，也只是众多应用中的一小部分而已。在计算机软件中插件的应用也相当多，一些 PC 游戏里也经常带有插件。

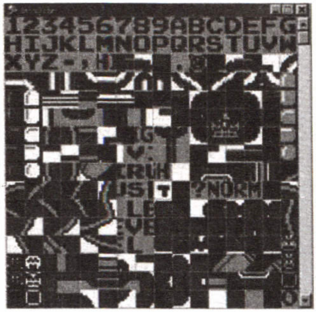
如何汉化 ARCADE GAME 街机游戏

现在搞游戏汉化的人越来越多了，汉化的同时是否也感到有些枯燥无味呢？是呀，或许我们该换下口味了，那就拿街机开练吧！（注：首先声明街机游戏汉化可比其他模拟器rom难很多，所以这篇主要是写给已经掌握了一定汉化技能的汉化朋友们的，初学者还是多练习一下的好。）



这次我找的是mame32的经典游戏《玛莉医生》（这可是某个mm非常喜欢的哦:P）。街机游戏rom和其他模拟器rom有很大的不同，找到《玛莉医生》rom文件drmario.zip，解压后我们可以看到左图所示的2个rom文件（其他模拟器都只有一个，而超任的078等格式最终也要转到smc或fig格式。）这2个文件没有确定的后缀名，格式也不确定，那需要我们动动脑子啦！（学一休那样......）图象精灵TILE LAYER PRO似乎也无法认出它们的格式，很简单，只要把它们通通改掉，就是将dm-u3chr改为dm-u3chr.smc；dm-uiprg改为dm-uiprg.smc。为什么这样做？让TILE LAYER PRO认出格式是一方面，重要的是兼容性更好，其实TILE LAYER PRO只要选"打开所有文件"就可打开，兼容性可就不那么好了。接下来我们来判断它们的内部格式，由于街机rom文件较多，所以判断rom的主文件则极为重要，一般来说rom内部从高位到低位以及色差排列，应该是图象档在前而文字档在后，推断后得出：dm-u3chr是图象档；dm-uiprg是文字档。当然也有例外，cps的图象系统就不是这样的，比如《惩罚者》则是先文字后图象。

然后，打开TILE LAYER PRO，打开rom文件dm-u3chr.



smc，按一下“1”键切换到nes格式就可以很清楚的看到游戏字库和图象了，如右图所示。接下来我们要判断码表了，注意：街机rom 全部都是分层处理的，用汉化普通rom 的老理念是行不通了。我们这样来分析：街机rom 文档分为3 层，即片头画面，文本正文和游戏选单（看看之前的图的rom 下部文件）；图象档分为2 层，即前景层（显示层）和背景层（闪烁层）。我们依次来判断字库码表，看看右图的开头部分，字库很多，这里应该就是文本正文的字库（一般来说开头都是文本字库），我们猜测码表为：

FE=　00=0 01=1 02=2 03=3 04=4 05=5 06=6 07=7 08=8 09=9 0A=A 0B=B 0C=C 0D=D 0E=E 0F=F

10=G 11=H 12=I 13=J 14=K 15=L 16=M 17=N 18=O 19=P 1A=Q 1B=R 1C=S 1D=T 1E=U 1F=V 20=W

21=X 22=Y 23=Z 24=- 25=,



继续往下找，找到图所示的地方，显然这里字库很少并且看到了“Ninterdo”任天堂公司的标志，不用想一定是片头画面的文本字库，我们猜测码表如下：

FF=　00=0 01=1 02=2 03=9 04=A 05=E 06=G 07=L 08=M 09=P 0A=R 0B=Y 16=I

17=N 18=S 19=E 1A=T



1B=C 1C=O 1D=D

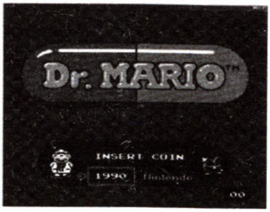
继续往下找，找到图所示的地方，这里无疑应该是游戏选单的字库了，我们猜测码表如下：

FF= 00=0 01=1 02=2 03=3 04=4 05=5 06=6 07=7 08=8 09=9 0A=A 0B=B 0C=C 0D=D 0E=E 0F=F

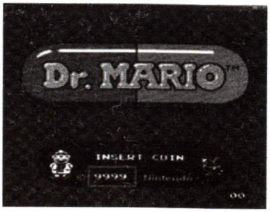
10=G 11=H 12=I 13=J 14=K 15=L 16=M 17=N 18=O 19=P 1A=Q 1B=R 1C=S 1D=T 1E=U 1F=V 20=W

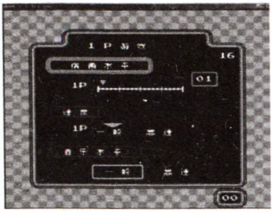
21=X 22=Y 23=Z 24=- 25=,

码表猜测完了，打开mame32进入游戏，如右1图所示，在游戏片头画面开始时我们看到“1990”，猜测码为：01 03 03 00；打开Hex Workshop载入dm-uiprg.smc查找猜测码，一下就找到了，如右2图所示，我们把它们全改成03 03 03 03，存盘进入游戏看看（注意：别忘了把rom格式从.smc改回来），如右3图所示，哈哈，全变成“9999”了。再来看看这段文本“bf53 speed，bd54 top，beea level，bfbc virus”，前面的是文本地址，后面的是游戏文本，我们同样利用猜测码把它们都成中文（做字库我就省略了，注意它是分层的就行了），存盘进入游戏看看，，哼哼，全变成中文了，这证明



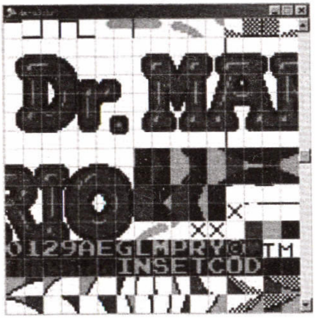






我们之前判断的内部格式和猜测码表都是正确的。好了，接下来的把文本全改过来（用什么工具随便你了）。至此，rom 文本修改告一段落。

最后是图象破解，同时也是最





难的了。先找到上左图所示的地方，这里是前景层；再先找到右上图所示的地方，这里是后景层。自己先找一个临时的 r o m 文件，用 TILE LAYER PRO 打开，把有“Dr.MA”字样的图层和有“RIO”字样的图层拼合到临时 rom 里，也就是拼成“Dr.MARIO”，如左图所示，点击





“edit”->“Export Bitmap”输出文件。然后打开图象处理软件Photoshop，载入刚才输出的图象文件，注意图象格式是 8 位的索引色，修改时一定要注意不要破坏图象象素，修改完后存盘。为了美观，可以给它润一



下色，。（注意：后景层也要修改，否则会花屏。）最后，让我们再进入游戏看看，如图所示，怎么样？很漂亮吧。

好了，整个游戏rom汉化完毕，我们总结一下：

1. 寻找游戏主rom，

2. 修改游戏主rom 文件格式，

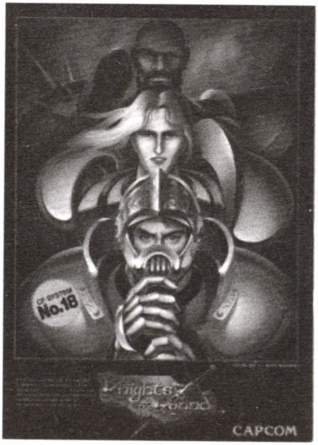
3. 猜测分层码表（一般是3 层），

4. 制作码表并导出文本，

5. 修改rom，

6. 修改图象的前后背景层，

7. 测试完毕后可以发布了。



虽然这个《玛莉医生》是街机rom 中最简单的，然而，汉化难度却非常大，分层更是烦琐，不过我相信很多汉化迷一定会非常感兴趣的。这次并没有介入cps 的图象系统讲解，主要是难度相当大，到笔者截稿时刚刚拆解了cps1 的《圆桌武士》的图象系统，可是cps2 的图象系统又陷入了困惑，以后我们慢慢会接触到的，bye~~~~~~：)

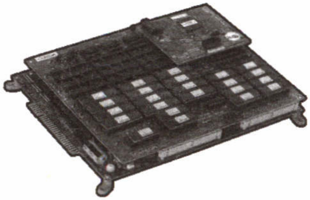
注：可以参看自带游戏码表。

模拟界的伟大传奇－CPS2大事回顾

CPS2 －这个为模拟界带来巨大冲击，缔造辉煌的游戏基板，在其模拟、破解和rom 发表当中发生了许许多多的大小事件，下面就让我们通过这些事件来回顾它的伟大历程。

Part 1 CPS2模拟之路

2001年1月1日真是一个令模拟界激动的日子！终于在新世纪来临的那一天，我们迎来了CPS2 的曙光，1月1日Final Burn终于成功模拟SFZ的CPS2版。此版虽然和Callus的那个PATCH版一样可以运行SFZ，但意义非凡。CPS2模拟的成功无疑在模拟界是一个超重量级的炸弹！CPS2 解密、模拟的历程，或许这对玩家来说不是最重要的，但对模拟界来说，就好象是一个传奇故事的终结，它的成功对我们以后看待整个模拟界有着更多的启示……





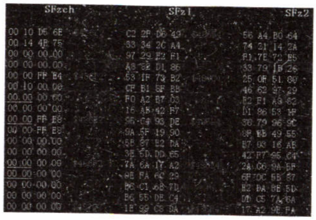
CPS2 的模拟无疑是要从CPS－1 开始说起，在Booldlast的Callus完美模拟CPS－1以后，Sardu把注意力转移到CPS2上，专心研究CPS2 的解密并得到了一点成效，产生了CPS－1 模拟器基础上的SFZ。一切都是在向CPS2发展，但一切的尝试到此为止，原因来自于CPS2 ROM的加密算法。

模拟 EMU NEXT



CPS2 的防拷加密保护系统相当令人着迷。在CPS2 于1993 年发表以后，无数试图bootleg 的盗版商在它上面吃足了苦头。CPS2 一上市，或许是托了16 人街霸的福，销售情况非常良好，而曾经使Capcom 异常恼怒的猖獗盗版也的的确确从CPS2 开始绝迹了。

但为什么就是这样的一块基板始终无法模拟呢？原因在上面已经提到了，那就是CAPCOM 对CPS2 运用了强大的加密算法，最初CAPCOM 把加密算法用在一些游戏上，阻止运行在其引导记录的时候，而不是阻止其模拟。这也是导致Sardu 最后离开Booldlast，CPS2 无法继续的原因，尽管外界是在说EA 聘用了他，导致开发的终止，但真正的原因恐怕不仅仅是这个了。我还记得EA 有一段时间大量的招收编写模拟器的优秀作者，认为他们对硬件和软件的了解程度绝对不低于一个优秀的游戏程序员，可能他也就是被EA “招安”了吧。当然在他走之前，也曾经发动了一次暴力解密的联合行动。因为那时候Sardu 相信存在一个种子数，ROM 密文的变换就以此来发生，所以他最后使用了理论上一定有解的穷举法进行暴力解密。1998 年8 月很多的志愿者都加入了这次行动，但结果依然是失败，在所有志愿者的所分到的区域的报告里都不存在这个密钥。结果证实CPS2 的保护是以一种奇异的算法令相同一段代码会在不同的位置以不同的密文形式出现。而这个算法不存在于任何被dump 下来的数据当中。此后，Callus 官方报告也就停止了。



当然，这就证明了，当前DUMP 下来的ROM 的是否正确的问题，大家开始考虑DUMP　的每个过程，最后2000 年1 月17 日，NAZ!的CPS2　FAQ1.7 版的发布有着重要的意义，这个FAQ 正是把所有已经100% 校验正确的数据完全的公布，当然其中所记录的那些所记载的数据完全是和原型数据完全一致，这正是模拟CPS2 的数据基础，以后的一切都是从这里开始的。



我们可以看到CPS2shock 的W.I.P 更新是从1999 年2 月9 日开始的，其中整个1999 年几乎没有重大的发现。只是不断研究Street Fighter Zero and Alpha。因为在1999 年6 月，SFZ 的 CPS changer 版和CPS2 版的发布，使CPS2shock 开始重视对比他们，而且他们在这两个ROM 上得到了一些启示，他们确信能直接得到一些基本的图形，但在极短的时间里，他们只能得到一些字节，所以要求大家去帮助他们寻找这些数字图形，对比这些表并且把所发现的东西告诉他们。最终的结果就是得到了一个可以在Callus 上运行的CPS2 的SFZ。一个非常不错的开始，尽管当时我还在玩PS 上的超爽的SFZ3，但对于CPS2 来说，这就是一个小小的进步了。尽管解密工作仍然是一筹莫展，但通过对比这些表，他们已经发现每一个CPS2 基板的游戏的加密算法都不一样，也就是上面所说的在一些游戏的开始就加密，他们也发现此算法就是相同一段代码在不同的位置也是以不同形式出现。当然这种形式的保护必定存在附加的解密操作算法。问题是这种解密算法CAPCOM 是



否愿意透露呢？CAPCOM 好象不至于傻到这个地步。最大的可能就是CAPCOM 使用了定制的芯片来还原加密，但要破解这些隐藏线路的芯片比登天还难，除非是CAPCOM 直接公布内部的线路！但奇迹最终还是发生了……



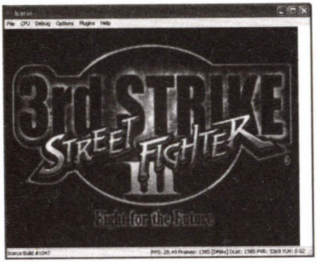
2000 年1 月以后就是CPS2shock 小组的不断努力了，他们面对的是一个完整的严格审核过的ROM，此后NAZ 不断推出新版的FAQ，极大的帮助了CPS2shock 小组，同时他们也推出了基于FAQ 的针对CLRmame Pro 和ROMcenter 的DAT 文件。其实这几个月他们都是在不断的更新他们的GAME LIST，不断的放出一些新游戏的截图，1 月24 日他们完成了JAMMA test rig，接着他们开始采用一个RPROM 模拟来得到一些解密后的地址值。在3 月7 日，他们终于发布了Callus95 0.42 Patch 1，支持75 个游戏，包括SFZ，并且同时放出了CLRmame Pro 的DAT 文件。3 月份共放出了3 个PATCH 版，其中当然要感谢NAZ'S 的努力，没有他的ROM 校验，就不会存在这些新支持的游戏。在各方面的努力，特别是The Arcade Flyer Archive 的帮助下，5 月3 日CPS2shock 发布了Callus95 0.42 Patch 2，在这个页面上我们能找到Callus 的各种PATCH 版。

6 月份其实就是Aliens Vs. Predator（铁血战士VS 异形后来也被FB、MAME 完全支持了）的截图事件。



这些图片并不是来自一个CPS2 模拟器，而是从A.V.P ROM 截取出来，其实是被DUMPER 们称为CPS-1.5。按照CPS2shock 的观点，无

论这些图片是真是假，他们都没有理由去怀疑这个信息。随后就是Callus95 0.42 Patch 2.1、2.2两个版本的发布。7月8日Callus95 0.42 Patch 2.3发布，越来越多的游戏截图公布，这一切得益于NAZ'S FAQ的不断更新，



在8月至11月中，CPS2shock的主要工作就集中在解密工作，不断的寻找解密后的地址值，NAZ当然也是非常的努力更新他的FAQ文件，其中最大的新闻恐怕就是Callus95 0.42 Patch 2.4的发布，也就是Callus到现在为止最后一个PATCH版。新支持了5个美版游戏，修正了游戏杆和QSOUND上的问题。虽然现在的量变还未达到质变的所要求的条件，但一切都是为奇迹的出现做准备，不断的积累终究要有爆发的时候。而2000年12月15日就是这一天的到来，我们可以在新闻更新页仅能看到一个单词“BREAKTHROUGH!!!”。随后我们可以在WIP页上看到CPS2shock用软件方式写出了一个完全未加密的SFZ的PROM，并给出了3张地址截图，虽然这项技术仅仅是针对SFZ一个游戏的，但他们就有可能对应别的同样的CPS2游戏，而且他们非常自信的认为这项技术是百分之百能够工作的。这就是一个“突破！！！”，没想到一代街机格斗经典“街头霸王”竟然在模拟器发展的历史上也成为了一个里程碑！此后的事情都是围绕CPS2shock和Final Brun展开的，包括FB的突然变卦。



12月31日他们已经得到了一个未加密的SFZ的RROM，

但仍旧需要校验，Gridle 在PC 连接代码上的努力也是极大帮助了小组，但我们等待的是2001 年的1 月1 日的到来…………



现在大家都必须记住这个日子，在公元2001 年1 月1 日，第一批在CPS2 模拟器上运行的游戏截图（SFZ）终于出现，这次不再是TV 截图，完全是一个新的开始，但CPS2shock 的Callus PATCH 只能显示静态的图象，而且不支持Q SOUND。但就是在同一天，FINAL BURN 却支持了动态图象。这也就是王牌CPS2 模拟器FB 的雏形。看来Callus 的任务只是CPS-1 和CPS2 的过渡，让更小巧的FB 来模拟CPS2 似乎是一个最好的选择，事实也的确如此。

1月3日，DAVE 放出了支持CPS2 的FB 0.60版，也是有史以来第一个CPS2 模拟器，但SFZ 的Q SOUND 仍旧是不支持。但更为重要的是CPS2shock 终于放出了SFZ CPS2 版的解密文件 sfzjx03a.zip 和 sfzjx03b.zip。这两个并不是解密过的新ROM，这两个文件是一张或与表（XOR Table)，只是能够通过他们和原来加密过的ROM 生成一张可以识别明文的ROM。



1月5 日和6 日FB 分别发布了0.65 版和0.67 版。1 月7 日CPS2shock 发布了名为《The Future Intent of CPS2shock (CPS2shock 未来的走向)》的一篇文章。

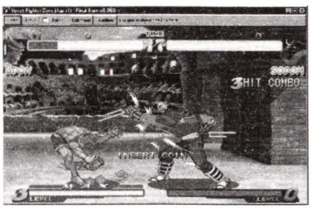
CPS2shock 小组的话让我们知道，我们是否应该穷凶极恶去追

求模拟器应当支持每一个刚发售的新游戏，尽管能在模拟器上玩到最新的游戏有着无比的快乐，就象是NEOGEO 一样，。NEORAGEX 0.7 版为何迟迟没有消息？在模拟器的世界里就象是MAME 的“一年准则”，有选择的支持应该支持的游戏，保护各个游戏制作厂商的基本利益，就不会使模拟器这个世界变的疯狂。模拟器只是游戏主机上一层毛，“皮之不存，毛焉能在？”。这样就不会陷入NEOGEO 的怪圈，这是模拟世界DUMPER 们的第一守则。



1月9日，CPS2shock 继续宣布他们将只DUMP1997 年以前的游戏，这也是小组实际行动的一个写照吧。

此后就是FB 以惊人的速度更新，CPS2shock 不断的放出新DUMP 的ROM，大家在兴奋中谈论CPS2 游戏，似乎CPS2 模拟器的诞生和发展都是那么的顺利、和谐。直到FB0.96 版的发布之后的几天造成了FB 突然改变的一点小风波。原因很简单，很多无聊的家伙抱怨DAVE 没有及时写出支持SSF2 的FB，问题是其中还出现HACK 版的SSF2 玩法……。所以作为回报，他在新版本0.97 版中把所有的CPS2 的游戏列表都去掉了，其实FB 所谓的禁止CPS2 并没有把模拟CPS2 的程序代码去掉，只是屏蔽了而已，所以只要去掉这个屏蔽就可以了。按照DAVE 的说法是第3 方(CAPCOM？）要求他停止发布CPS2 模拟器，而他自己的观点是拥有这些游戏的人才能自由的使用CPS2 模拟器，这也就是CPS2shock 迎合的目的。说是为了保护游戏厂商的权利，但他自己的态度也不是很明朗。



模拟 EMU NEXT



听到这个消息，可以说大家的心情都凉了一半，万分期待的游戏瞬间就化为了泡影，可是就在这个时候MAME37B12版也开始支持CPS2游戏，也可能是刺激的DAVE，他在下一个版本0.101版中再次开始支持CPS2游戏，FB峰回路转的一笔。相信大家还是更偏爱FB，因为他的小巧、高速。面对MAME庞大的身躯，大家更希望的是能运行FB所不能运行的游戏，但是MAME的那些CODER们同样能给我们带来更多的惊喜，因为在这之前他们就已经做到了。在速度上我们不能再要求FB能做的更多，因为他已经是足够的快了，玩家们的直接要求就是更新、更快、更强，这一切都将在以后的工作中不断实现。



至此新DUMP出的游戏还将不断的出现，但我们的CPS2神话已经终结，尽管还有很多的芯片未被解密，许多的问题未被完全论证，但一切都是后来人的工作，CPS2的破解工作已经完成了。剩下的就像别的模拟器一样，不断的推出新版，不断修补问题，不断的DUMP游戏，直到CPS2模拟器日臻完善。

大量的CPS2游戏被解密DUMP，而CPS2shock同时发起了一个捐助游戏基板的活动，但CPS2同时会遵守他们的宣言，这是CPS2模拟不走向歧途的唯一准则。

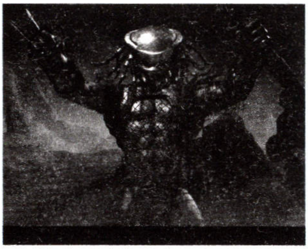
Part 2 CPS2 模拟史上的不愉快事件

从前，在MAME 开发组的论坛上，发生了一场激烈异常的口水大战。战斗的焦点，就在RAZ 身上。RAZ 也曾经是MAME 开发组的一员，那么到底这次口水战的详情到底是如何呢？请听我慢慢道来。



一次次口水大战的导火索，往往是在一个不经意之间点燃的。这次口水大战几乎就是出自同样的原因。曾经有一位同好发了一个名为"给HAZE（MAME 开发组中重要成员）"的帖，内容为提醒HAZE 注意一下SEGA 游戏的解密问题。本来这和RAZ 八竿子打不到一块。但在随后的跟贴里，首先是将话题由解密的问题无端端地扯到了raz 对cps2 的解密上，说解密的方法好办，只要给RAZ 一笔钱和板子，再等上几个月就一切OK了。接着一个名为fater 'd 的lamer 便借题对raz 大肆攻击，认为他根本没有能力进行任何方式的解密，因为他并没有真正解开cps2 基板的加密算法，并且说RAZ 通过对CPS2 机板的解密工作为一己私利大肆敛财。结果争论的中心一下子就转移到了raz 和他所使用的对cps2 的解密方法上来。当然raz 也不是好惹的家伙，当即给予了反击——"我想要钱的话，我早就去跟盗版商合作了……我支持放出一块市场已经不再支持的基板的解密算法（言下之意就是他绝对不会直接放出CPS2 的解密算法）……"。结果就是从此点燃起了一场口水大战。

曾经为CPS2shock 的成员之一的smf 在此时加入战团。大约是不满Raz 的高姿态，他指责Raz 在CPS2shock 的创始人Dzine 离开之后耍弄手段，独占整个计划，也把smf 排挤了出去。Smf 亦举出当时他在CPS2shock 的邮箱被取消一事作为证据。



而Raz 的讲法则是恰恰相反。他说他是在老人们全数退出计划以后才将小组带入自己的导向。而且在老人的退出和第一个CPS2 游戏被解密之间相差了几乎整整一年。在这个过程中，他没有收到来自smf 的任何消息，更不要说帮助了，所以他当然认为smf 是退出了计划。而邮箱的问题，Raz 表示他没有任何的权限去做这样的行为，“……不信你去问[HAZE]，它可以作证。”当然，现在CPS2shock 所挂靠的GeoShock 早就已经不是以前的那个GeoShock 了。死无对证，两者的谁是谁非我们作为局外人就不得而知了。



而这个时候，MAME 开发组的Santeri Saarimaa 出来说话了。他的意见是Raz 并没有解密，只是通过取巧的手段让机器将ROM 的内容直接读出来。直到现在，尽管有着巨大的突破，然而算法本身仍然未能为模拟器作者所知晓。所以他希望能将算法最后破解出来。接着smf 的发言也是围绕着算法的“本来面目”这个问题作出探讨。

双方争论的焦点，除去一些不负责任的lamer 言语之外，其实反映出了两种不同的对解密问题的思路，或者说，一方是模拟的思路。Santeri Saarimaa 所代表的MAME 开发组



的观点认为，重点是如何破解cps2 机板上的加密算法，让他们的模拟器能百分之百地模拟出硬件的运行情况，最后能直接读取已经被加密过的“正常ROM”，而不是像现在这样，必须利用RAZ 所释出的XOR 表对ROM 进行处理后得出明文才能正常工作。而能在模拟器上面运行游戏，不过是如MAME 小组在其主页上面所宣示的一样，仅仅是一个“正面的副作用”，而并非他们的最终目的。只有破解了上面的解密算法，方才算是真正的“解密”(decryption)，所以必须完全了解算法。



而raz 的态度则和MAME 非常不一样。他表示他自己本身并不是一个模拟器开发者，编写一个模拟器无法给他带来满足感（大概是因为他以前编写过大量的游戏程序之故），虽然他非常尊重模拟器作者们的工作。他所真正喜欢的是挑战，尤其是挑战别人眼中的不可能，比如以前被很多人（包括盗版商）认为是不可能破解的cps2 保护系统。很显然，raz 为他是唯一破进cps2 保护系统的人而非常自豪。大概是从这个观点出发，他不觉得很有必要去破解掉上面所使用的加密算法，因为他早就已经用他的方法（木马）达到了破解系统的目的，所以对于加密算法的破解，raz 的态度显得无所谓。

Razoola 与MAME 小组决裂的原因是Raz 无法遵守MAMEDev 的守则：所有发现必须放出和小组成员一齐共享（想想那个三年守则……）。Raz 的出走的同时也带走相当多的独家ROM 方面的资料。缺乏这些资料就很难在破解上继续

有所突破。如Haze所言，单靠现在XOR表方面的资料并不足以用来得到全部的数据。就算游戏本身并不需要那些数据，那些数据也可能对解密过程非常重要。所以他希望Raz能尽量完整、尽量多地保存每



一份ROM的数据。也有可能必须重新Dump一次，这就会要求将所有的基板重新聚集起来。

Raz首先回应说，人们不必次次都向他伸手。假如MAME小组需要那些数据的话，别人也有能力提供嘛。虽然这样说，他还是改了口风。Raz最后宣布，他也预计到仅仅是0x0000的ROM Fill是不够的，因此他会与MAME开发组中的一个人——十分可能是MAME的原作者Nicola S.——直接合作，提供其所需要的一切数据。当然，Nicola要将这些资料提供给谁都可以，完全没有限制。

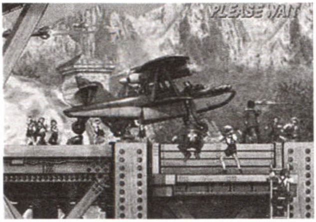
告一段落

整场口水战到此为止基本上是告一段落。其实在整场口水战中大段大段的帖子里，MAME小组和Raz之间所展开的基本上是严肃认真的技术讨论。真正的问题是一些lamer在技术之外的发言和人身攻击严重影响了整个论坛的气氛。不过值得庆幸的是，论战的最后毕竟把事情导向了我们模拟器



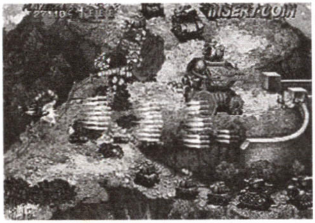
迷们乐于见到的方向，Raz和MAME小组的再度合作大大加速CPS2系统的最后破解进程。

Part 3 最近因为能源之岚引发的事件

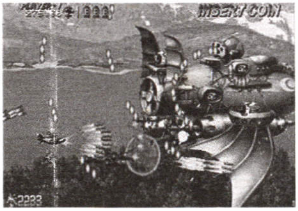


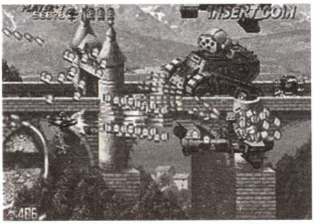
日前在Guru小组的主页出现了以下更新：休整一年不再进行DUMP工作！

事情的起因是因为FINALBURN ALPHA的作者Jan Klaas想搞定水晶系统的模拟，他忙了一段时间却没有什么建树，但Guru小组却帮助星云大师成功模拟了水晶系统。



于是，气急败坏的Jan Klaas就把部分Progear的rom放出，并四处散播流言嫁祸给Guru小组，还曲解Guru高价兜售Progear基板的事情，并最终引起Lamer们和Coder们对Guru的攻击。其实是Guru小组知道有地方可以租到这块板，于是Guru他们就把手上的板高价卖了，腾出点资金来添置DUMP设备。碰巧Guru又忘了在主页上作出此事的说明，因此Jan Klaas这个算是著名模拟器作者的家伙就趁机搞了这次能源之岚游戏DUMP事件来，





才利用这次ProGear能源之岚游戏事件来对Guru小组进行报复。其实CPS2的破解、模拟和rom发布工作在RAZ等人的严密监控下，一直是有条不紊的进行着，这次的Progear是一个例外。



北欧女神

资料提供：北欧女神站
www.valkyrieprofile.net

《北欧女神》又名《女神传说》，是ENIX 公司1999 年在PS上一部经典之作，它抛弃了传统的RPG 的作战系统，引用了以按键攻击的新系统，将整个北欧神话用游戏得形式讲述给广大的玩家听。

游戏中的人物大部分都来自北欧神话，他们鲜明的个性，传奇的经历，都给大家留下了深刻的印象。下面就让我们深入地了解他们吧。

蕾娜斯．巴尔基里（レナス）



北欧命运三女神之次女。在人间的灵魂寄居体是布拉琪娜。人类和神的之记忆之间徘徊的女神。拥有三个精神体，以人和神的特殊轮回方式存在于这个世上。 在主神奥丁的命令下，负责将亡魂送到天界当成战力的女战神巴尔基里，也许是为了方便执行任务的关系， 在各方面都有着相反的性格。对于即将往生的灵魂来说，她即是引导他们上天堂的天使；同时也是宣告他们死亡的死神。而在成为天界的勇者以后……对于他们来说，女战神即是在战场上身先士卒，领导大家作战的勇者；同时也是慰藉心灵迷惘的圣母。造成这种多重性格的理由是因为巴尔基里的精神是由神和人所共同构成的……而她之所以能够成为两者之间的桥梁原因也在于此。不过也正因为如此巴尔基里的精神构造才非常的危险，不安定，所以奥丁才会命令芙蕾将她心中人类的部分封印起来，以免在将来诸神黄昏时坏了大事。之后巴尔基里为了取回自己被封印的心，受到了有如精神被撕裂一般的莫大痛苦，这也是命

运给她的考验吧！身为支配命运的女神，巴尔基里唯一看不破的竟然是自己的宿命，对她来说是实在是最大的讽刺。但是能够勇敢的面对自己的宿命，并超越命运而成长的她相信一定能够和同伴们开创一个新的世界！！

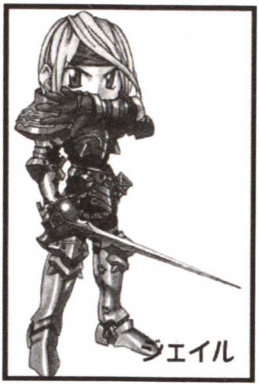
梅露迪娜（メルティーナ）



梅露迪娜在毕业时取得魔术学院首席毕业生的荣誉，同时她也获得拥有足以与学院长萝莲达匹敌的魔力评价，然而，也只有她自己知道，这一切都是如假象一般的荣誉，由于拥有首席实力的理查德遭到放逐，自己才有机会成为首席，对于个性绝不认输的完美主义者来说完全是践踏了她的自尊，为了找回自己的自尊心，为了获得更高层次的知识，于是她做出了进入神界的选择，就在这个时候，再度遇见已经获得贤者之石的理查德之后，梅露迪娜更强烈的感受到对方的力量已经进入自己完全无法达到的境界，而这事实所带来的焦燥感觉或许因为理查德居然会令人不敢相信地告诉自己比彩虹桥所在地还多的秘密所带来的吧！这本质上十分相似的两个人彼此憎恨着对方，都感觉对方就是阻碍自己的人，就在梅露迪娜灵体脱离前往比夫雷多斯时，理查德趁着这个机会以魔法冻结对方那灵魂已经脱离的肉体躯壳，让对方再也无法回到肉体内。即使成为勇者之魂后距离自己想要达到的神界已经很近，梅露迪娜还是选择以自己的力量前进，即使成为神的下仆，她那实力及自尊心并重的信念却不会因此而动摇。

杰儿（ジェイル）

纤细的身材穿着厚重的铠甲，女骑士杰儿隐瞒性别加入了克雷蒙菲兰骑士团。原是人道主义者且自尊心极高的她会做出这样无谋的行动，是因为以前被卷入某个事件，使她丧失了财产，家人和所有重要的一切。从此，她便决心他、要向那个为了自己私欲而引发这些悲剧的仇人复仇。在不断地努力下，终于让她查到她的仇人



是一个隶属克雷蒙菲兰骑士团，名叫马格那斯的男子。之后，杰儿便舍弃了本名“蕾娣希亚“，自己的过去……甚至于女人的身份，加入骑士团等待复仇的机会。在这样的情况下，成为杰儿心中支柱的是骑士团团长法恩，让杰儿获得了极大的安慰。但是，命运却不允许她逃离悲惨的结局。被变成傀儡的法恩一剑贯穿的杰儿，其临死的瞬间在想些什么？是无法完成复仇的遗憾？还是不必再隐藏自己思念？最后的答案，也只有将她选为勇者之魂的巴尔基里才知道吧……

杰库里拿斯（ジェイクリーナス）

进行谍报任务的特殊工作人员，在战争频繁的国家中，其重要性不下于正规军。隶属于葛雷蒙菲拉骑士团的杰库力拿斯，就是一个具有这方面才能的人。表面上他是国王身边的近卫骑士，但私底下却负责特殊任务，只要是上级的命令，任何肮脏的工作也要不择手段地来完成。而使得杰库力拿斯如此牺牲奉献的原因，除了对国家的忠诚外，还有对年迈父亲的孝心。为了让父亲以自己为荣，再怎样龌龊的任务他也甘之如饴。可是有一天，不惜牺牲自己来替骑士团隐瞒丑闻的杰库力拿斯，却受到祖国的无情的背叛，不但被剥夺骑士的职位，甚至还被帖上贪生怕死的罪名，流放到外地过着流浪汉生活。而过了十年后……当他再次回到首都时，又被阴谋陷害，最后落到惨遭暗杀的悲哀下场。以杰



库力拿斯过去所执行过的种种任务来看，他绝对不够格拥有英雄的灵魂，但是巴尔基里却选他来当勇者。因为他即使在被背叛，舍弃之后，仍然没有忘记高尚的情操，其精神在离开肉体这个臭皮囊的束缚后，必能绽放光芒。

亚琉哲（アリューゼ）

亚琉哲手持巨剑的英姿，对同伴们来说就等于是胜利在望的标杆，但对敌人来说却和阎王请客的催命符没两样。因为他是身经百战，经历无数次生死交关危难的人，所以比谁都清楚无法面对现实的人只有死路一条，也因为他是正视现实的人，所以才能够那么地冷酷无情，锻炼出强韧精神力，成为首屈一指的佣兵，罗法和卡休尔等年轻的战士，或是尊敬崇拜他，或是忌妒羡慕他，原因都是因为亲身体验过亚琉哲这种勇往直前，坦然不惧的作风。而这些辉煌的战绩，令人亲到的实力，也让亚琉哲本人感到自负不已。然而……



亚琉哲虽然是大家心中理想的战士，但是他却在杀死化为魔物的洁拉德后，发现自己内心深处的弱点，原来他的自信和优越感是建立在别人尸体上，就像那国王一样只能借由否定别人来肯定自己。不过能够面对自己的软弱才是真勇敢，亚琉哲决定不再做时势所趋的英雄，而要跟随女战神一起开始自己第二次人生。相信总有一天，他一定会成为真正的勇者吧！

芙蕾（フレイ）

芙蕾为地之神族的第二级神，神格和实力都仅次于主神奥丁。身为奥丁的辅佐。她负责传达奥丁的命令给巴尔基里。冷静沉着，从不显露感情的她，第一眼就让人觉得十分冷酷。但是，那或许是因为她本身拥有强大的创造力和破坏力的关系吧！可以自由创造生命和世界，或者加以破坏的她，认为如果对创造物产生不必要的感情，会对任务造成障碍。对芙蕾来说，最优先的事莫过于能确实

执行主神奥丁的命令，如果自己的感情会对此造成障碍，那么她宁可舍弃自己的感情。而她对忠实工作的人们所给予的微笑，除了来自为了让任务顺利进行的义务感外，也许还隐藏了她真实的情感，以及身为丰穰神的母性吧！


フレイ

但是，当奥丁在“诸神黄昏”被罗基杀死时，忍不住伏在奥丁身上痛哭的芙蕾，却只是个骄傲，威严都丧失殆尽的可怜女神。这个失去所爱之人的痛苦，让她第一次尝到了绝望的滋味，并且留下“一切都太迟了”这个古老的教训 。

卡休尔（カシエル）

为了追求自己的理想，即使是每日过着漂泊的生活也甘之如饴……冒险者这个职业对于卡休尔来说就有如天职一般……在他眼中，最重要的并不是能够寻找到安定的生活，他所重视的是能够与自己可以气味相投的伙伴共同冒险。因此他便以喜爱冒险，通晓人情世故，同时还以拥有一身好剑技的佣兵亚琉哲为像，带着与自己有点不衬的大剑，性格也有如这把大剑般单纯，一目了然。而卡休尔的同伴，尤其是谢丽亚总是微笑地看着他，然而感觉迟钝的卡休尔却对谢丽亚的情意丝毫没有感觉……然而，这种终日的幸福终于到了结束的一天。因为在同伴蕾密亚死亡后，这群人便离散了……留下来的人发誓要寻找杀了蕾密亚的犯人，也就是向过去的同伴，格雷报仇。于是，众人便展开一段以不毛之地为目的的冒险之旅。即使卡休尔与谢丽亚一同冒险，但他最后还是难逃魔物死亡之手的摧残。其实死亡一直存在卡休尔自由的日子背后，或许与其这样不成熟地过着日子，还不如化身为勇者之魂与新伙伴一起展开新的冒险……而这回卡休尔的舞台将扩展到神界……


カシエル

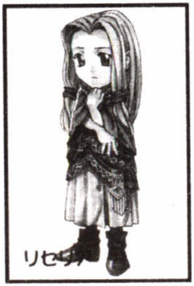
罗法(ロウファ)

凡是出身高贵的人，总会有眼过于顶，自视甚高的缺点。然而罗法虽然拥有亚尔特利亚贵族的正当血统，在他身上却看不到这些令人退避三舍的毛病。但是罗法并非与生就具有这种个性，而是受到亚琉哲影响的关系。亚琉哲那种只相信自己力量的生活方式；对从小出生于贵族，背负着周遭众人期望的罗法来说，反而是梦寐以求的。和亚琉哲共同冒险作战的过程中，不但让罗法根深蒂固的贵族精英思想不翼而飞，同时也让他深刻体会到亚琉哲的真性情，亚琉哲可以说是帮他解脱传统束缚的人。不过很讽刺的是，后来让他无法摆脱自己原来命运的，正是亚琉哲的大量虐杀行为。因为罗法是唯一了解亚琉哲虐杀和自裁原因的人，所以他也醒悟到了自己接下来该做的事。虽然罗法所做的结果不但牺牲生命，也背叛了父亲对自己的期盼，但是相信他一定没有丝毫的后悔。为了自己所相信的正义而殉身，代表罗法直到人生最后的一刻都能贯彻自己的信念。



莉塞莉亚(リセリア)

从世界创世至今，虽然出现了许多的神和英雄，但是有预知能力的却只有2 人。其中之一是雅神族的始祖“优米尔”，另一人即是莉塞莉亚。在人间界米德格德诞生后没多久，她就自行结束了生命。传说中，她是因为厌恶自己过于强大的能力才选择死亡，但事实上却有其他原因。在当时的世界，由奥丁所率领的地之神族与布拉姆斯所统治的不死者正在争战不休，一直无法分出胜负。在这情势下，拥有预知能力的莉塞莉亚等于是瓦解双方势力平衡的存在。充满自我牺牲和博爱精神的莉塞莉亚，不希望因为自己而使战火扩大，增加更多牺牲者，因此便选择了死亡。为了怕自己死后的灵魂和肉体会被人恶用，她甚至还封印了自己转生的道路。但



是，已经沉睡了数百年的莉塞莉亚，为何会答应巴尔基里的请求而帮助她呢？如果是纯粹地对力量强大者的顺服，那么从前的她就不会走上这条路。或许，莉塞莉亚借由自己的预知能力，可以看到在这个等待巴尔基里命运的背后，有自己幸福的未来也说不定。而对于一直以来，因为拥有这个强大的力量而命运多舛的她，一定对未来寄托了无限的希望。

洵

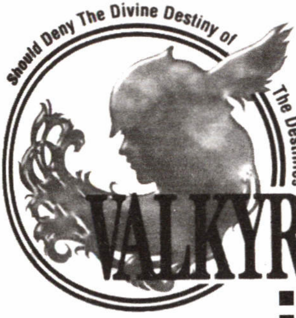


全名神宫洵。是神宫流剑术的唯一传人。为了治好双目失明的妹妹阿衣的眼睛，而到处寻找方法。当然，杀人也成为他的职业之一。在魔镜窑中，洵碰上了传说中的鬼。在用自己的灵魂和鬼做了交易之后，自己也变成了鬼。而阿衣的眼睛却没有治好，她天天在神社为哥哥洵祈祷，希望他能早点回来，但这个愿望却一直没有实现……碰上了女神的洵终于明白，鬼，原本是存在于每个人的心中的。只是隐藏得太深了而已。洵此时追悔莫及。在女神的感召下，洵走出了阴影。愿他和阿衣永远都能幸福的生活下去。

理查德.巴雷斯（レザ ド ヴァレス）

我乃委身于悠久时光者，记住我的名字，不知者只能怪自己的愚蠢！牢记在心吧！我的名字是理查德.巴雷斯！这个名字将化做冥王的烙印，对你们下达审判！想要让灵魂得救的话，现在立刻到此地集合吧！”出身于夫联斯布鲁格，绝对的魔法天才！实力无比坚强！虽拥有许多魔法师毕生追求而无法实现的古代魔法却对它不屑一顾。创造了属于自己的魔法语言。本身可以随时以肉体或灵魂的形式存在。后因为研究失传的尸灵术而被赶出了魔法学院。有着极端膨胀的野心，根本不把奥丁放在眼里，认为神和人的灵魂具有相同的价值并找到了证据（贤者之石）。随时想象自己能够成为第二个创造之神！

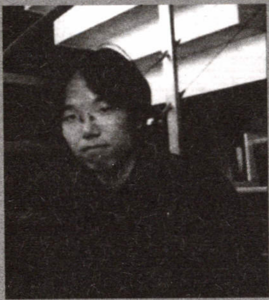




北欧女神制作人员访谈录

VALKYRIE PROFILE

■RPG ■1999年12月22日 ■DUAL SHOCK
■6800日圆、9800日圆（限定版） ■1人玩



五反田义治简介

现年31岁的五反田义治，是“TRI-ACE”的社长及程式开发员。五反田先生由15年前便已经是正式的程式设计员，并在“WOLFTEAM”（日本TELENET）从事有关工作。19岁时担任名作《TALES OF PHANTASIA》（NAMCO）的主要设计者，其后成立制作公司“TRI-ACE”，代表作为《STAR OCEAN》（ENIX）系列。

五反田——五反田义治先生

问：开发《VALKYRIE PROFILE》用了多少人力和时间？

五反田：由企划开始大约用了三年，而参与其中的约有四十多名开发部的开发人员。

问：创作游戏的方针是什么？

五反田：唔……“游戏性的高低和画面漂亮与否是无关系的”，这个题目一向十分具争议性。但是我却认为“如能够制作

出好玩的游戏，而画面质素亦高的话，不是更好吗？”。所以我们便以“游戏性及画质并重”为方针。

问：画面要保持这样的质素，而制作出游戏性高的作品，不是这样简单的事吧！要以这样为大前提，对TRI-ACE的程式开发员来说，会不会有点儿勉强？



五反田：嗯嗯，毕竟我也是程式开发员之一。开发《VALKYRIE PROFILE》之前，首要做的就是了解《STAR OCEAN SECOND STORY》的缺点，并将表现得未如理想的地方一一改善过来。亦因如此，开发的工作就稍微耽误了……另外，假如要缩短读碟时间，资料则一定要减少，在某些场合中，减少资料是不可以的，所以我们一直也在研究如何才能不把画面及动作的数据删去，却可以做到如同没有读碟的效果。公司一直持着这个方针前进并引以为傲。我很喜欢“要证明力不从心的事情，比证明能够做到的事情难”这句说话。无论怎样，任何事在说不行之前还是先试一试比较好，因此说TRI-ACE是一间令员工非常辛劳的公司也不为过。

问：在《VALKYRIE PROFILE》里采用的，不是《STAR OCEAN》系列的战斗系统吗？

五反田：啊！那个系统是我在初入行时创造的，首次被采用是在一个名为《绯王传》的超任游戏。由那时开始，本人便一直以这种REALTIME形式作基础，想不到那时的构思竟对现在影响那么深远。是次《VALKYRIE PROFILE》所采用的，是REALTIME再加上回合制，所以和《STAROCEAN》是截然不同的。虽然这个系统未称得上是完美，不过已经有明显的进步。

问：为了表现人物的感情，在《STAR OCEAN》里经常

可以看到如漫画般的感叹符号出现，例如在说话中人物头顶出现“……”或是“！？”等等，有什么原因驱使你们这样做呢？

五反田：这种表示手法的起源是在超任时代的《TALES OF PHANTASIA》。那个时候因为设计员不足，技术亦未纯熟，令到在表现人物的细微动作及感情时有出现困难，才迫不得已使用了这种手法，并且一直利用着。实际上，我们在《VALKYRIE PROFILE》中，已经完全舍弃这种表现手法。最主要的原因是在本作中，所有角色的动作已经能够做到非常细致，不必要使用那种“漫画法”；再者，这种“漫画法”多用于一些滑稽的地方，在故事十分认真和严肃的《VALKYRIE PROFILE》中使用是行不通的。

问：为什么在现今这个3D的世界，TRI-ACE却大逆其道，制作一个以2D为基准的RPG？



五反田：现在PLAY STATION推出的大多是3D游戏，但质素却很参差，大部份3D游戏的画面质素比2D游戏还不如，我想不少人也会有这种想法吧？毕竟以现阶段的技术，要将原本是2D的图画，强行以3D形式表现出来是很困难的，因此在制作《STAR OCEAN SECOND STORY》时已有“全2D”这个念头，可惜的是我们力不从心，最后唯有放弃原本的计画。本来，我们在开发《VALKYRIE PROFILE》时并未放弃这个念头，但结果单单绘画一张地图便需时四个多月……。最后发觉始终是不行的时候，便退而求其次，以3D和2D融合的方法绘画地图，出来的质素还算可以接受。大部份人认为，将来的游戏不追求3D CG（COMPUTER GRAPHIC，电脑动画）不行，但本人却相信2D的表现性还未到极限。举例说，今次我们采用了多重横向卷轴的手法，表现出来的效果比一般3D游戏的放大

缩小来得理想。总而言之，希望大家可在《VALKYRIE PROFILE》中找到答案吧。

问：为什么要多次延期？是否因为要回避某些大作？



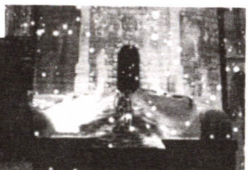
五反田：当然不是了，原本预定推出的档期也没有什么大作。其实第一次延期是因为收到某名海外支持者的电子邮件。该名支持者提出制造特别版的建议，而我们稍为商量了一阵子，便决定依照邮件中所说，推出特别版，因为这样做绝对是利多于弊，唯一问题是有不少人已经预订了普通版，所以要花点时间让商店跟进，才宣布延期发售。后来再延期是因为制作母碟时出现错误，那些错误我们是不能避免的……

问：多谢阁下抽空接受这次访问。

挑战2D画面的极限！

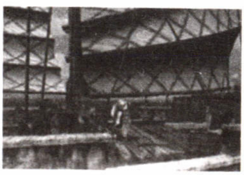




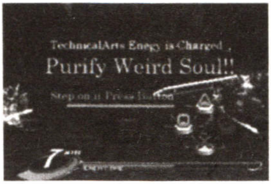








故事



神界围绕着北欧神话之中的女神苇姬莉。那个时候，人间界是一个充满黑暗和罪恶的地方，人们生活在贫困之中，疾病四处蔓延，战争随处可见，但为了即将发生的末日大战，韦基莉必须到人间界寻找优秀的灵魂，回应这些灵魂的呼唤并为他们净化，最后培育他们成为神界战士。

苇姬莉的任务



苇姬莉会听到人间界灵魂的呼唤，接着她便要回应这些呼唤，并为他们解决不舍的心情，最后将他们变成自己的伙伴一起战斗。当认为他们有足够实力时，便将他们送去神界，苇姬莉就是为了拯救这些迷途英雄的灵魂而踏上征途。

SKILL



每个角色均有自己的能力(SKILL)。这些能力并不是一开始便拥有，玩者必须先从战斗中取得名为CAPACITY (CP) 的数值。只要累积特定的CP 数便能学会新能力。

这些技术分为四大类：

ATTACK SKILL －攻击系必杀技

SUPPORT SKILL －攻击辅助系的必杀技

REACTION SKILL －回复系的能力

STATUS SKILL －令角色的基本能力值提升

道具

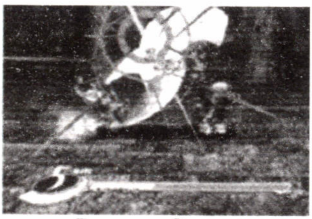


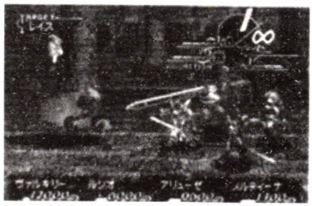
一般RPG中在商店购买道具、武器及宿屋休息是非常普通的事，但在《VALKYRIE PROFILE》中是没有的，一切道具和武器也要从迷宫内拾回来，或是经由苇姬莉自己制造出来。每当她在迷宫找到道具时，都可以利用她的MP来变换出新武器，而这些武器更会因应故事而变化。

战斗系统



和一般的RPG无异，苇姬莉在迷宫移动时也会遇到敌人，这时苇姬莉便会召唤同伴的灵魂并开始战斗。战斗模式是以回合制进行，玩者在自己的回合内可以自由向敌方作出攻击，最后便选择决定技来完结该回合。而当玩者攻击的次数超过一次时，HIT数旁边的决定技棒便会增加。HIT数越多，最后发动的决定技便越强。玩者可利用魔法和物理攻击，自由组合出大量不同的连续技来。





有些战斗会限制总回合数目。若没有的话，画面的右上角便用＊来表示



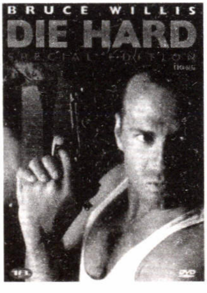
游戏电影化 VS 电影游戏化

自从游戏在全球普及化，开始渗入大众的日常生活，电影公司就想到利用游戏题材来拍成电影的意念，而且因为已经有一班忠实的游戏迷入场支持，故此票房也不俗，令到近几年游戏电影化的风气越来越盛。这次就为大家介绍二十多年来有什么游戏曾经被电影化。

游戏电影化 V S 电影游戏化

其实电影游戏化的历史已经很久远了，由多年前红白时代的《灵幻道士》、《异形》、《铁甲威龙》开始，发展至近年，大热电影更是必定会推出游戏，例如《哈利波特》、《史瑞克》、《魔戒》等等，可见电影和游戏的关系其实颇为密切。不过到游戏题材大热反过来成为电影的题材，则仍只是近年才真正普及的事，当中最主要的原因是家用游戏机在全球普及已经达至惊人的地步，2001 年度美国游戏事业的全年业







绩更超越了美国向来最负盛名的电影业，成为娱乐事业中的首位，可见在人们日常生活中游戏的重要性越来越高，从电影反过来改篇游戏作品就可见端倪。

TOMB RAIDER
盗墓者罗拉

导演：Simon West
演员：Angelina Jolie、Daniel Craig lain Glen、Noah Taylor
类型：动作
级别：ⅡB
上映日期：2001年7月19日

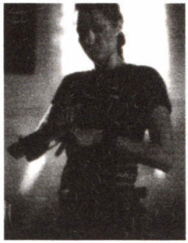


故事内容：

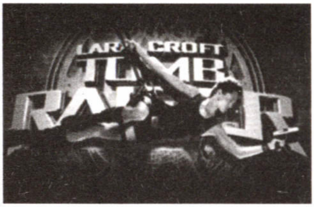
罗拉在父亲廿年前的考古收藏中，发现一个神秘时钟。她想起父亲说过秘密组织“光明会”在追寻一个可以打开时间空间之门的时钟。关键圣物是一分为二的三角，一旦结合的话时间将会停顿，先祖死而复生，人类命运改写。然而圣物一半在柬埔寨，另一半在西伯利亚，当星体连成一线造成全蚀之时，圣物将发挥威力，错过要再待五千年。于是罗拉在48小时内，东征西讨去找寻圣物并且与敌人斗智斗力，解开当中的圣物的谜题，解除地球的一场灾难。

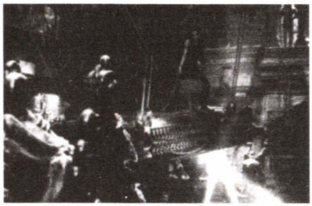


以全球大热动作冒险游戏“TOMB RAIDER”作题材而拍成的电影。游戏中的女主角罗拉（LARA）因为其夸张的身材以及超级灵活的身手，一早已经成为万千游戏迷心目中的性感女神（尤其是外国的玩家），向来都有不少模特儿或女星扮演这位游



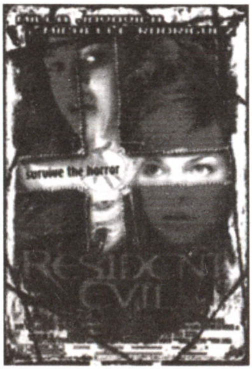
戏女角，结果电影公司找来身材同样夸张的Angelina Jolie来扮演罗拉。为了可以演活罗拉一角，Angelina Jolie花了不少时间去强化自己的身手以及学习各种格斗技术、体操、使用武器及瑜伽术等等，结果在电影中出来的效果非常好，Angelina Jolie在片中的各种高难度及灵活的动作，完全将游戏中的罗拉演活过来，也同时在各游戏迷心目中留下了深刻的印象。在这电影之后，Angelina Jolie已经成为了罗拉的活生生的注释，确立了游戏角色罗拉的真实形象。电影至今票房收入共$131，144，183美元，电影公司目前正在筹备开拍电影续集.





RESIDENT EVIL
生化危机之变种生还者

导演： Paul W.S. Anderson
主演：Milla Jovovich
Michelle Rodriguez
Eric Mabius、James Purefoy
Martin Crewes、Colin Salmon
类型：惊恐
级别：II B
上映日期：2002年5月31日



故事内容：

数百名遗传学、生物工程学专家正在进行一项科学研究，一种病毒突然爆发并迅速散播，而超级计算机“红色女王”也失去了控制，病毒很快杀死了所有的工作人员。爱丽斯和瑞恩及其他特遣的救援队员接到命令，必须带领特遣队员将所有人的病毒隔离起来。然而，队员们发现这些工作人员并不是真正死去。他们竟转化成活死人！一旦被他们咬一口或抓伤就会受到感染，随时会像他们一样变为如丧尸的活死人。面对几乎无法控制的局面，几百个四出走动及具攻击性的丧尸，一具威力无比的超级电脑，和一股神秘险恶的力量，救援小队怎样才能制服“红色女王”并阻止病毒继续扩散呢？

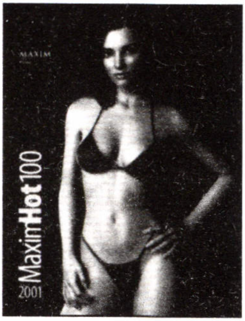


由全球大受欢迎的冒险游戏《BIO HAZARD》(外国称《RESIDENT EVIL》)作题材的电影，虽然电影名字和游戏一样，不过当中的故事以及角色全是原创的，和游戏有关系的只有制药公司“UMBRELLA”以及一只一只的丧尸以及怪物。《BIO HAZARD》系列全球共卖出超过一千六百万套游戏，可以见到这系列对游戏迷来说有莫大的吸引力，众BIO迷也渴望可以见到电影版的《生化危机》。结果电影虽然和游戏的关联不大，不过剧情紧凑，娱乐性颇高，结果票房及口碑也不俗（至今全球票房收入为$39，532，308美元）；而剧情结局刻意留下尾巴，相信极有机会拍续集呢。





FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN
太空战士之灭绝光年



导演：坂口博信
演员：Minq-Na Wen
Alec Baldwin
Donald Sutherland
James Woods
类型：科幻／ 动画
上映日期：2001年7月12日

故事内容：

公元2065年，流星体撞向地球，数以千万计异种降落地球，大肆破坏，到处颓垣败瓦、人类死伤无数。人类虽然在防卫城暂避，但异种势力逼人，唯一能拯救人类的就只有结合美貌与智慧的亚纪。她掌握歼灭异种的秘密钥匙，就是要找八个“精神”，藉着施博士及队长格莱领导的防卫队“红眼睛”之协助，与异种死战。亚纪还要跟时间和异种感染竞赛，以及抵抗总司令的阻挠。



日本两大RPG之一的《FINAL FANTASY》的全CG电影，也是史上首套全CG动画制作而成的游戏电影。这电影由FF系列之父坂口博信亲自负责，因为CG动画极费时间及人力关系，SQAURE总共投入了150亿日元巨额资金去制作。不幸的是电影剧本差劲，纵使画面真实惊人，但仍难掩强差人意的口碑，结果这电影全球只收$32，131，830美元（约2.5亿港元），亏了6.5亿港元，令到SQUARE财政陷入大危机，更被SCE乘机pg

纳SQUARE股份，成为该公司的第二大股东。坂口博信及社长等高层全都难辞其疚的被贬职削权甚至要退职，境况令人叹息。



POCKET MONSTERS REVELATION: LUGIA
梦幻之宠物小精灵－利基亚爆诞

导演：Michael Haigney
上映日期：2001年1月20日
级别：I



故事内容：

小智与比卡超往香橙群岛途中受猛烈强风吹袭，漂浮到“香橙群岛”。小智误打误撞成为岛上的勇者，责任是集齐火、雷、冰三种水晶，使世界得以平衡。精灵收集家Jirarudan逐一把火之神与雷之神捉去，意图打破平衡规律。原来三只神鸟集合之后会令更可怕的海之神苏醒，根据传说，它足以摧毁世界。海之神终于出现，却没有破坏，反而协助小智与比卡超阻止三只神鸟作反、集齐水晶。

任天堂近年最成功的游戏作品POCKET MONSTER，因

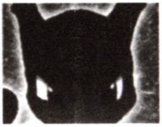
为在全球掀起大热潮，于是漫画、电视卡通及电影卡通相继推出，令到POCKET MONSTER的热潮更盛，完全制霸了儿童市场，也是近年来任天堂最赚钱的项目。其实这电影已经是POCKEMON电影系列的第二集，之前还曾推出



过《宠物小精灵　超梦梦反击战》，另外第三集《结晶塔之帝王》则未有在香港上映。三套POCKEMON电影先后于全世界40个国家上映，数以千万计的观众曾经观赏过。









将会上映的游戏电影

其实除了上述所介绍的作品之外，目前尚有多部以游戏为题材的作品正在开拍或筹备开拍，当中较为叫人注目的就有《THE HOUSE OF THE DEAD》以及《DEAD OR ALIVE》，相信各游







模拟 EMU NEXT

戏迷到时也会有入场观看的冲动。

片名	预定上映日期	内容/制作状况
THE HOUSE OF THE DEAD	2003年春季（北美）	SEGA著名丧尸枪击游戏电影化，故事讲述主角等人在一个无人岛中和大批丧尸作出死斗。
DEAD OF ALIVE	2003年	TECMO 著名格斗游戏电影化，目前仍在筹备阶段，正在进行选角、剧本、道具及选境等工序。
铁拳	未定	NAMCO 名格斗游戏也有计划开拍电影，由 NAMCO 和美国两家电影公司一同合作开拍，拍摄工作预定在明年展开，未知何时可以上映。
FATAL FRAME（零～ZERO）	未定	TECMO 在去年推出并广受欢迎的惊恐游戏，将会由史提芬史匹堡的“DREAMWORK”来制作，值得期待。
TOMB RAIDER 2	未定	去年 9 月的《TOMB RADIER》电影大收旺场，电影公司决定开拍续集，不过目前仍在筹备阶段。
电影 XEVIOUS	8月3日（日本）	NAMCO 经典射击游戏《XEVIOUS》（铁板阵）作题材的全 CG 动画电影，讲述地球人青年和侵略地球的外星人的壮绝战争。
剧场版捉猴	8月17日（日本）	SCE 著名动作游戏《捉猴》拍成动画电影，内容和游戏一样，讲述男主角如何去捕捉充满智慧的猴子。
剧场版 POCKETMON	7月13日（日本）	POCKEMON 系列第五套动画电影，今次讲述 MONSTER 水之都之护神







其他参考作品

其实除了上述介绍的作品之外，不少游戏题材也曾经推出过电影动画或OVA作品，例如《STREET FIGHTER》、《VIRTUA FIGHTER》、《FINAL FANTASY》等等。上述作品都是正式得到游戏公司授权开拍的电影，不过其实电影制作人向来都会“参考”大热游戏来开拍电影，不知大家有又没有看过这些作品呢？

极速的士
〔Taxi 2〕

导演： Luc Besson
演员：Sammy Naceri
Frederic Die-fenthal
上映日期：2000年11月16日





第一集为《的士速逮》(Taxi)，故事讲述的士司机卷入种种危机，驾驶的士展开一幕幕的疯狂飞车，故事虽然原创，不过当中意念明显来自SEGA的赛车游戏《CRAZY TAXI》。



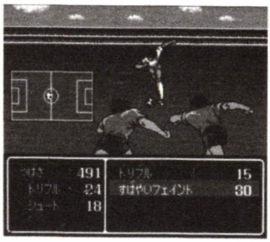


天使之翼游戏的悲哀 每况愈下的游戏质素



自1981年开始在周刊少年JUMP连载，直至到今年2005年，原来《天使之翼》也已经有二十几年的历史了，期间一共有3间厂商，总共推出了12款以此为题材的游戏。老一辈的玩家或者已经看透游戏系列的“成长”过程，由TECOM→BANDAI→KONAMI，3间厂商推出的游戏风格各有不同，不过游戏素质不进反退，直到PS上的《新的传说·序章》和GC上的《黄金世代之挑战》，笔者认为此作已经到了全无游戏性可言的地步，若未能让玩者回复昔日的游戏感觉，游戏再推出下去也只是死路一条。

成长期也是全盛期　由TECMO开创的指令式足球游戏



TECMO总共推出了7款以《天使之翼》为主题的游戏，首款作品在1988年4月28日推出，当中利用十字键来选择指令的系统，完全能够令动感的足球游戏资料化，再配合熟悉的背景音乐，以及当年只有《天使之翼》独有的必杀技，很快便成功地抛离其他足球游戏，成为一时的佳话……不，说得正确一点，是当年的TECMO发明了新类型的“指令式运动游戏”，实在难以令人相信当年的TECMO拥有这样的人材呢。

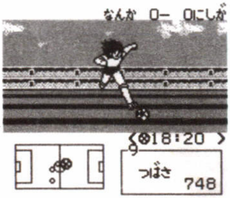


除了FC版的第1集、GB版的VS、MD版是忠于原著地，讲述大空翼由小学至取得国际Jr足球大赛冠军的故事外，其他的游戏都作出了一定程度的改编。故此，当年最普及的FC版第1集是最受广大机迷欢迎的，而此作的出货量，更达99万之多，虽然未能达到100万，但仍然是一只极受欢迎的游戏。

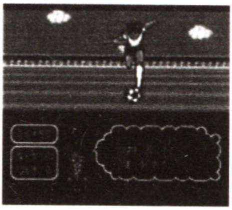


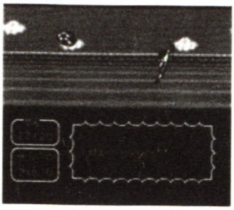


由于《天使之翼》好评如潮，厂方便将第2集的定价大幅调高至6900日圆，完全反映了系列的受欢迎程度。再细心留意表一，便能发现游戏的推出日分布是极之不平均的，虽然在6年内推出了7款作品，但第1集至第3集的开发时间大约为2年一集（天使之翼VS的开发引擎与天使之翼首两集一样，开发的难度是历代最易的），充足的开发时间令受欢迎程度推至系列的最高峰（事实上，由FC提升至SFC，令画面上的质素得到大幅的强化，也是成功的主因之一），也令到TECMO清楚知道《天使之翼》是一棵摇钱树，加速游戏的开发进度。



距离第3集至第4集的推出，实际上只相隔了半年左右，而第4集至第5集的年半间，亦有2个作品推出，游戏推出过度频密，除了令玩家的新鲜感大减之外，亦令到游戏质素显著





下降，《天使之翼》的热潮开始下滑。在第4集及第5集中，虽然厂方尝试加入了原创球员及模拟立体地图等要素，可惜此举直接令游戏失去了原本的风格，而且游戏的故事经已与原著全无关系，纵使游戏仍然是指令式玩法，但无论是口牌还是游戏质素，也不及头3集般震撼。

回想起来，TECMO在1992至1994年间连续推出大量作品，都是因为版权快将完结所致。不过大量推出的后果，却令到天使之翼的FANS大量流失，也令到之后接手版权的BANDAI遭到滑铁卢，相信以天使之翼为题材推出游戏的最大赢家，只有TECMO而已。

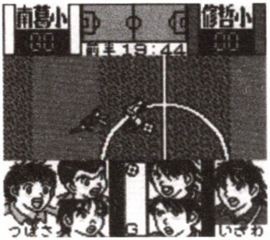
历代天使之翼推出日期及其相关资料（表一）

机种	游戏名称	生产商	价格	发售日期
FC	天使之翼	TECMO	5500 日元	1988/4/28
FC	天使之翼 II	TECMO	6900 日元	1990/7/20
GB	天使之翼 VS	TECMO	4200 日元	1992/3/27
SFC	天使之翼III	TECMO	8900 日元	1992/7/17
SFC	天使之翼IV	TECMO	9700 日元	1993/4/3
MD	天使之翼	TECMO	7800 日元	1994/9/30
SFC	天使之翼 V	TECMO	9980 日元	1994/12/9
GB	天使之翼 J～迈向全国制霸之挑战～	BANDAI	4200 日元	1995/9/14
SFC	天使之翼 J～THE WAY TO WORLD YOUTH～	BANDAI	9800 日元	1995/11/17
PS	天使之翼 J～GET IN TNE TOMORROW～	BANDAI	5800 日元	1996/5/3
GBA	天使之翼～荣光之轨迹～	KONAMI	5800 日元	2002/2/21
PS	天使之翼～新的传说・序章～	KONAMI	5800 日元	2002/5/16
GC	天使之翼～黄金世代之挑战～	KONAMI	?	2002/9/12

努力寻求突破的BANDAI 以指令式以外的游戏玩法谋求出路



1995 年；漫画版的故事已发展至世青编的开始，不过动画版却再一次从新制作，再加上当年GB 的市场占有率极高，于是BANDAI的首个天使之翼作品，便决定在GB上推出。《天使之翼 J ～迈向全国制霸之挑战～》的故事由大空翼的小学时代开始，直至首次称霸全国为止，基于故事再次从小学开始，而且这又是BANDAI 首个天使之翼游戏，所以开发时便刻意地将游戏风格设定得更加接近普通的足球游戏，带给玩家非TECMO 的感觉，但亦令游戏变得更令人反感，系列的FANS 再一次失望。



2 个月后，天使之翼的最新作继GB 版之后推出，故事亦正式交代整个世青编的内容。由于此作是系列的正传故事，加上在市场占有率极高的SFC 上推出，令厂方相信它能令一定数量的FANS从回此作的怀抱。可惜，BANDAI的如意算盘未能打响，始终游戏的质素决定了一切，按十字键加射球键来发动必杀技，以及连打来决定必杀技成功与否的系统未能得到民心，纵使将游戏动感化虽然是当年BANDAI 唯一的出路，可是这只能再一次证明非指令化的天使之翼是无人喜爱的，BANDAI 得到版权亦无所用。从两款游戏极接近的推出日来看，便可发现BANDAI 希望以动感化来延续TECMO 的成功，不过事与愿违，当年TECMO 开创的玩法深入民心，成为了阻碍BANDAI成功的一道铁壁。



约半年后，由BANDAI负责开发的最后一款天使之翼作品推出，BANDAI今次孤注一掷，全个游戏彻头彻尾地动作化，由移动、传球、以至射球都与普通的足球游戏无异，而必杀射门更加如格斗游戏般要输入指令。由于游戏在“当头起”的PS上推出，与及全新的动作式玩法，的确令部份的玩家愿意一试，幸好游戏的质素未至于差得全无可取之处，所以系列总算能平安地告终（最起码没有遗臭万年）。

不知道因为什么原因，BANDAI竟然会在9个月内推出3个作品，会是原本的市场策略吗？还是BANDAI知道天使之翼已不能像TECMO般卖钱，所以要粗制滥造来赚回基本的费用（例如经已被TECMO弄贵的版权费等）呢？笔者认为两者皆有，若当初GB及SFC的天使之翼能够成功，相信此作必定能够如TECMO般，在不同的平台上长出长有。只不过既然首2个作品的反应此预期中差，又怎能不在版权到期前尽量推出新作赚钱呢？

可是，事实上玩家们仍未在TECMO后期的“烂市”策略中回复过来，看看表一才知道自1992年3月至1996年5月的4年间，TECMO及BANDAI加起来已推了8个以天使之翼为题材的游戏，市场根本就消化不了这么大量的作品，结果令BANDAI遭到滑铁卢。其实早在1992至1994年，TECMO亦已推出了5款游戏，天使之翼的市场经已成功地被TECMO“抢烂”了，BANDAI只是在恶运下接手了版权，尽快在半年内推出得第3个作品以抢回基本的费用也只是没有办法中的办法。

KONAMI 以游戏作宣传　还是为赚钱而推出游戏



2002 年世界杯由日本举办，市面上一片强烈的足球气氛，有关方面看准时机，便在这个时候推出新一辑的漫画《ROAD TO 2002》。不过，这套经历了20 年的作品，其实并不能再吸纳新的读者，年轻一辈的读者看着大空翼们使出必杀技，也不会有太大的共鸣，相信KONAMI 在购买版权时也预测到这事实，令笔者认为买下版权的目的根本志不在满足游戏迷，而是为真正目标的卡片游戏作宣传（即使漫画受欢迎与否，对计划也没有影响的）。





在GBA 版推出之前，厂方经已大肆宣传其卡片游戏，当时游戏与卡片的宣传量有很大的差别，再看看游戏中玩法的变化，不能够2 人对战等，都充满着前者为后者宣传而推出的感觉。故此，笔者认为KONAMI 志不在此，大家认为KONAMI 会容忍旗下的游戏，在首两周只卖出12000 只左右吗？（这也可证明到现在的天使之翼死士只余下万多人）

自1996 年至2002 年，共有6 年时间给玩者们回复TECMO 及BANDAI 的“烂市冲击”，亦因为BANDAI 最后的作品评价



还算可以，总算可以令一众机迷回复一定的期待度。笔者不理会为宣传而推出的GBA卡片游戏，PS版的《新的传说·序章》应该是在“没有其他目的”的情况下推出的（纯粹为赚钱），但开发出这种质素的游戏，实在令笔者有感困惑。

3个月后，PS的《新的传说·序章》推出，情况与当年BANDAI的时候实在太过相似了，假若笔者之前的分析正确，就令人联想到KONAMI根本不想“长卖长有”，而是想骗点钱，趁《天使之翼》的名字还有点价值前，推出不同商品赚钱。用游戏来宣传自己的卡片游戏更并非毫无可能。

在宣传《新的传说·序章》时，厂方标榜着“世青编故事”及“指令式的玩法”，藉此试验市场对两者的渴求，而得出的结果亦如笔者所料，首周销量亦惨淡收场，只有约26000销量，再一次证明如今使用《天使之翼》为游戏题材，经已不再是摇钱树。经这样的一试之后，KONAMI应知道《天使之翼》的魅力有多高，由初代的99万，跌至GBA约1万2000名及PS的26000玩家，完全代表了新的玩家不爱它，旧的FANS不再盲目追捧的事实，故此，若KONAMI想以角色魅力去吸引买家，是绝对没有可能的。而其后的GC版《天使之翼》也没有得到多少的认同，看来游戏最重要的始终仍是质素，且看以后《天使之翼》的游戏质素如何，如果KONAMI仍然推出这些烂作的话，相信《天使之翼》在游戏界造出的传说，会正式地划上句号。



著名制作人
心目中永垂不朽的游戏

电视游戏业发展至今经已步进成熟阶段，发展期间诞生了无数的游戏作品，当中更有些制作得非常出色，称得上“永垂不朽”的游戏，我们能够享受到这些出色作品，多亏一班劳苦功高的游戏制作人。为此我们借助本文，让大家了解一下游戏制作人喜欢玩什么游戏，其中有赞美别人的作品也有卖自家游戏广告的言论，大家来看看谁最厚道：）

樱井政博

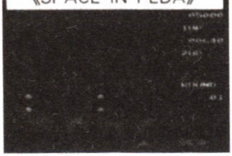
HAL 研究所PD 事业部主管



PROFILE：代表作有《大乱门SMASH BROTHER DX》和《卡比之星》系列，至今开发过五款游戏，其中四款在国内的销售数字达到百万多套。

●《SPACE IN PEDA》 街机/TAITO

《SPACE IN PEDA》



以我所知它是游戏厂商的始祖，因此对它抱着尊敬的心态。一目了然，这是一款以回避和射击为重心的游戏，透过思考得出好的成绩，并练得一身锐利的反应，但分数就不要谈论了。在那个时代存在《SPACE IN PEDA》确实是一个奇迹。

●《SHADOWRUN》 MEGA DRIVE/COMPOLE

本身是TABLE TALK RPG和小说，经游戏化后在MEGA DRIVE 和超级任天堂推出。这游戏以2050 年为舞台，而我几年前

参观过“2001 年宇宙之旅”，相信到2050 年把这游戏拿回来玩，将游戏和当时的世界观比较会很有趣。《SUNATCHA》是2042年，原子是在2003 年诞生，机器猫（多啦A 梦）则是2112 年。

● 《大乱斗SMASH BROTHERS DX》 任天堂GC/任天堂

这游戏收录了多款任天堂的经典角色，还有熟识的音乐和舞台，其中在“FIGURE 名监”收集角色们的FIGURE，令我回忆起各款游戏的趣事。

松野泰己

SQUARE 业务执行役员，第4 开发事业部事业部长



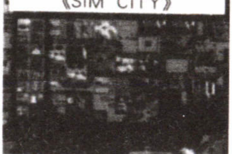
PROGLIE：他的代表作是《FINAL FANTASY TACTICS》和《VAGRANT STORY》。现正负责开发《FINAL FANTASY XII》，每天都忙碌地工作。

● 《塞尔达之传说》 任天堂DISK SYSTEM/任天堂

它是家庭游戏的教学书，在游戏中会学到很多东西，拥有各种游戏的基本概念，绝对是经得起时间考验的游戏。宫本茂先生制作游戏的技巧很值得学习。

● 《SIM CITY》 超级任天堂/任天堂

原本计划在电脑推出MAC 版的游戏，其后在超级任天堂推出。在动作、战略和RPG 的全盛期创出新的游戏类型。其次也喜欢《THE ATLAS》和《POPULOUS》等同类游戏。


《SIM CITY》

● 《FINAL FANTASY XII》 PS2/SQUARE

这个将会是永垂不朽的游戏，世世代代都会继续流传，一

定不会令大家失望的。

饭田和敏

隶属PARAM的游戏作家



PROFILE：饭田和敏的代表作有《AQUA NOTE之休日2》和《太阳之尾巴》。负责指挥开发任天堂GC的新作《巨人多仙》。

●《MOTHER》 任天堂/任天堂



画面、音乐和对话均属顶级的游戏，爆机前去空的巢穴偷东西，邪恶！

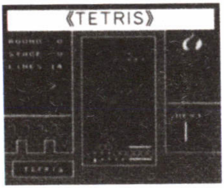
园部博之

PARITY BIT代表取缔役社长



PROFILE：代表作包括有《BEST PLAY PRO野球》和《DERBY STALLION》系列。顺带一提，厂商的名称是取自《DERBY STALLION》游戏中一只高额繁殖牝马的名。

●《TETRIS》 任天堂/BPS



任何时候都很受欢迎的智力游戏，纵使一百年后都不会被世人遗忘，是五十年不变的游戏。简单明快，一般人无需任何说明都懂得玩。

●《PANEL QUIZ ATTACK 25》富士通 PERSONAL COMPUTER SYSTEMSS

与《QUIZ MILLIONAIRE（百万富翁）》没有任何关系，这游戏无论在五十年前还是五十年后玩，都是那么有趣的。

● 《DERBY STALLION》 任天堂/ASCLL

《DERBY STALLION》和《WINNING POST》都一样，只要一日有赛马，这游戏就不会被遗忘。能够在虚拟的环境表现真实赛马的情况。

小岛秀夫

KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN取缔役社长



PROFILE：代表作有《METAL GEAR》系列，《SUNATCHA》(PC-ENGINE）和《POLICENAUTS》(PS)，无论日本还是其他地方都有很多支持者。

● 《SUPER MARIO BROTHERS》 任天堂/任天堂

这游戏教晓我动作游戏的乐趣，玩家的操作、目的、游戏设计、系统、构成、BOSS、杂卒、邪魔等含有敌人的概念、隐藏要素，它包含了二十世纪游戏所有元素。想一想其实现在的游戏都存在着MARLIO的影子。

● 《PORT BEER杀人事件》 任天堂/ASCLL

游戏的画面声效、故事结构和人物剧本组合起来是一套伟大的作品。

● 《XEVIOUS》 街机/KONAMI

游戏推出时由于受机能限制，因此以漆黑的宇宙为背景，《XEVIOUS》在当时打破了简单的游戏创作。游戏中可设定敌机和自机的名称，在游戏的“世界观”展示了历史的作品。姑勿论射

击游戏的完成度，把这游戏越玩得深入，越受到这世界观的冲击。

黄滨泽

KOEI（光荣）的企划者



PROFILE：他的代表作是《三国志》、《三国无双》、《信长之野望》和《决战》等系列，负责企划KOEI主要的游戏作品。

●《信长之野望》 任天堂/KOEI

这是我第一款亲自制作的游戏，与很多人分享过那份喜悦，从此开始了我的游戏企划生涯。

●《决战》 PS2/KOEI

企划了很长时间的游戏作品，实现“群体控制引擎（同时控制多个单位）”，开发出新的游戏系统。

《真·三國無雙2》



●《真·三国无双2》 PS2/KOEI

KOEI首次造出一人平台同时控制数千人的游戏，这个崭新系统受到大众玩家支持。

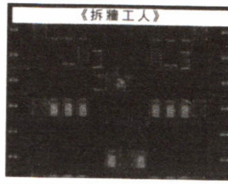
寺田贵信

BANPRESTO企划组的总指挥



PROFILE：开发初期的《超级机械人大战》系列，现在负责企划该游戏系列，系列的最新作《超级机械人大战IMPACT》博得玩家们的好评。

●《拆墙工人》 任天堂/任天堂



控制马里奥去拆墙时很有爽快感，我非常喜欢这游戏的玩法，使用超级铁 时的BGM（背景音乐）令我热血沸腾。

●《FAMILY STADIUM》 任天堂/KONAMI

这是我最初接触的游戏，阪神队的实力出乎意料之外那么强劲，可惜当时的球员并非用真实名称显示。

●《宇宙战舰YAMATO～遥远之星ISKANDER》 PS/BANDAI

因为喜欢YAMATO而玩这游戏，上演前往ISKANDER的长途旅程，十分有趣。

板垣伴信

TECMO 执行役员
TEAMN NINJA 部长

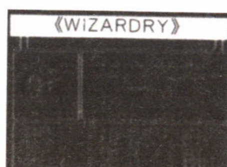


PROFILE：负责企划《DEAD OR ALIVE》系列，XBOX的《DEAD OR ALIVE 3》在外国和日本国内有良好的销量，板垣伴信绝对功不可没。

●《塞尔达之传说～时之笛》 N64/任天堂

在这十年间，少数能够令我忘记工作而去玩的其中一款游戏。

●《WIZARDRY》 任天堂/ASCLL



迷上《IN PEDA》的人都会喜欢这游戏。

●《SUPER 大战略》 MEGA

DRIVE/SEGA

这是我的个人喜好。

河津秋敏

SQUARE 业务执行役员
第 2 开发事业部事业部长



PROFILE：由《魔界塔士 SAGA》开始企划整个《SAGA》系列，现在准备开发 GBA 的《FINAL FANTASY》新作。

●ZANAC 任天堂DISK SYSTEM/PONY CANYON

这是最好玩的射击游戏。

宫本茂

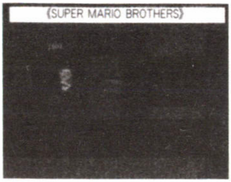
任天堂取缔役情报开发本部长



PROFILE：创造出《MARIO（马里奥）》和《ZELDA（塞尔达）》等多款人气系列，负责监修任天堂大部分的游戏，包括今后的作品。

●《SUPER MARIO BROTHERS》 任天堂/任天堂

说到永垂不朽的游戏，我会选择任天堂的《SUPER MARIO BROTHERS》，不是吗？



●《SUPER MARIO 64》
N64/任天堂

N64 的《SUPER MARIO 64》也是十分出色的作品。

●《动物之森+》 GC/任天堂

我现在很重视GC的《动物之森+》，实属必玩之作。

赤田勋

KONAMI大阪CONSOLE SOFTWARE事业部企划者兼制作推进室MANAGER



PROFILE：《实况POWERFUL PRO野球》系列的制作人，现在负责与职业野球机构的外部交涉工作。

●《SUPER MARIO BROTHERS》 任天堂/任天堂

留着这游戏的记忆。

●《METAL GEAR 2～SOLID SNAKE》 MSX/KONAMI

这是《METAL GEAR 2～SONS OF LIBERTY》的原身，小岛秀夫监督的KONAMI在MSX发售的作品。当时的生产数目较少，幸好我保留了一套。

●《实况POWERFUL PRO野球'94》超级任天堂/KONAMI

各方面大受好评的《POWER PRO》系列第一集，典型的高低表示投打系统，大幅改变棒球游戏历史的作品。

三上真司

CAPCOM第四开发部部长



PROFILE：由《BIOHAZARD》系列开始，负责《DINO CRISIS》、《DEVIL MAY CRY》多款游戏系列，现正制作GC版的《BIOHAZARD》系列。

●《FAMILY THE KART》 任天堂/KONAMI


《FAMILY THE KART》

可以在这游戏享受到赛车的紧张感，但一下小心碰到边缘就会因“CRASH！”需要重新来过，最初的赛道已经不是直路，在有利的路线行驶获取高分数。

●《塞尔达之传说》 任天堂DISK SYSTEM/任天堂

这游戏的乐趣并非一般游戏可相比，必需亲身玩过才可想像得到。这亦是游戏制作人“嫉妒”的对象（作品）。

●《STAR RASTER》 任天堂/KONAMI

我在这游戏找到第一人称视点射击游戏的感觉，“中招啦～中招啦～”。

小口久雄

HITMAKER 代表取缔役社长



PROFILE：代表作有《电脑战机VIRTUAL ON》、《CRAZY TAXI》和《DERBY OWNERS CLUB》等多款街机的系列作品。

●《动物之森+》 GC/任天堂

任天堂N64开始推出《动物之森》系列，现在GC版当然要买来玩，它的世界观令我觉得颇有趣，我也影响到其他同事们玩这游戏。

●《PERSONA 2罪》、《PERSONA 2罚》 PS/ATLUS


《PERSONA 2罪》

世界观非常好的游戏，两款都打爆机了。与其他RPG的世界观有所不

同，其实我也打爆了整个《FF》系列。还有，个人对金子一马先生的画特别喜欢。

● 《DOKI DOKI PENGUIN LAND》 街机／SEGA

我初次有份制作的电视游戏，属于一款智力游戏，也是期待已久的创作机会。玩的时候觉得十分有趣，注入了我制作游戏的全部要素。

中村光一

CHUNSOFT 代表取缔役



PROFILE：制作过《不思议之迷宫2～风来之西林》系列和音乐小说系列等多款游戏，现正忙碌地开发PS2的《镰鼠之夜2～监狱岛之小孩呗》。

● 《SUPER MARIO BROTHERS》 任天堂／任天堂

我选择了三款不是出自我手的游戏，首先是这款家用游戏的代表，由此引发出多彩多姿的可能性。

● 《TETRIS》 任天堂／BPS

我相当沈迷的游戏，起初接触是在第二集。

船水记孝

CAPCOM 第一开发部部长



PROFILE：他的代表作是著名格斗游戏《STREET FIGHTCR II》，还有《CAPCOM vS.SNK》、《VAMPIRE》等系列，在CAPCOM负责开发2D格斗游戏。

● 《STREET FIGHTER II》 街机/CAPCOM

自己制作的游戏之中，销量极佳的一款游戏，初次获得众多玩家的支持。

● 《吞食天地 II》 街机/CAPCOM

这亦是我自己制作的游戏，无论什么人玩都会觉得是很有趣，相信数十年后都仍然合流传着三国志。

● 《杜鲁尼哥之大冒险～不思议之迷宫》
超级任天堂/CHUNSOFT

与另一家厂商的游戏一样，都是可以玩足一世的游戏。

坂本贺勇

任天堂开发1 部课长代理



PROFILE：代表作包括有《拆墙工人》、《FAMILY 探侦俱乐部》、《SUPER METROID》、《x》、《BALLOON FIGHTER》和《CARD HERO》，现为 GBA 制作游戏。

● 《SUPER MARIO BROTHERS》 任天堂/任天堂

家用机游戏的历史，所有都从它开始，相信只有这作品能够如此形容。随着主机机能的进化，表现力逐渐提升，电视游戏本身的魅力和游戏要素均可在它身上找到。

● 《VIRTUA FIGHTER》 街机/SEGA

在电视游戏表现 3D 空间，进化到新的境界，证明了 3D 空间的必然性和可能性。没有指定的动画台式，拳和脚的重量，击中一瞬间的冲击。用电视游戏的第二次成长期来形容这作品是最适合。

●《不思议之迷宫2～风来之西林》 超级任天堂／任天堂

能够影响到生活的，就只有这款游戏。摇晃人类根源的感情，是我对这游戏的感觉，经过制作人认真制作而成的产品。存有这感觉的同时，也存有嫉妒感，带给我各方面影响。

●《TRADE&BATTLE CARD HERO》 GBC／任天堂

因为不好意思亲口说，所以用文字写出来。由于是自己制作的游戏，希望以后的人都会玩这游戏。这的确是一款好的游戏，希望全公司的人都会玩，以上是对这游戏的客观意见，由于以上的理由，我代表全体相关的制作人，充满自信为这游戏投一票！

中裕司

SONIC TEAM 代表取缔役社长



PROFILE：代表作有《SONIC》系列和《PHANTASY STAR ONLINE》，后者更为家用机开创ONLINE GAME的先河，屡获殊荣。

●《SUPER MARIO BROTHERS》 任天堂／任天堂

隐藏的1UP磨菇和隐藏的水管路线，第一眼看见时令我非常惊讶。看见拉下终点的旗帜后，在城堡喷出烟花的画面，当时觉得很厉害，令我觉得它是最好的游戏作品。透过各种思考之后，我也会选择《勇者斗恶龙》和任天堂DISK SYSTEM的《塞尔达之传说》为永垂不朽的游戏，还有《心跳回忆》也是。任天堂的《F1 RACE》首先拥有街机游戏的RASTER SCROLL，《XEVIOUS》和《GRADIUS》等都很出色。而使用MICROPHONE的《BANGE RING BAY》和《武士之挑战状》给我新鲜的感觉。《中山美穗之心跳高校》融合了游戏和电话的崭新元素……其实我也选不出那款是最不朽的游戏。

川越隆幸

SMILEBIT 取缔役制作部长



PROFILE：代表作包括有《创造职业棒球队！》和《创造职业足球会！》等《创造》系列的游戏，还有充满独特风格的《JET SET RADIO》系列。

● 《NAVY BLUE'90》 GB/YOUTH

决胜负，要赢就要想出好的计策。以下还有两款是非常值得玩的游戏。

● 《VIRTUA FIGHTER》 SATURN/SEGA

当然是街机版最吸引，而我选了SATURN版，原因是初次看见时给我很大的冲击。

● 《DE RA JET SET RADIO》 DREAMCAST/SEGA

纪念2001年7月1日发售，二十一世纪最初的游戏作品。风格独特的3D 动作游戏，游戏中的街道文化也是非常有趣。

名越稔洋

AMUSEMENTVISION
代表取缔役社长



PROFILE：名越稔洋的代表作有《DAYTONA USA》、《VIRTUA STRIKER》等多款作品。

● 《SUPER MARIO BROTHERS》 任天堂/任天堂

最初令我花了长时间玩的游戏，现在是我在业界努力的目标。它带给电视游戏、说话、所有人类，它是最大提示的金字塔游戏，含有“现今游戏的一切都是从它开始”的意思，它在

我心目中永远都是NUMBER ONE。

● 《勇者斗恶龙》、《II》、《III》 任天堂/ENDX

老实说，我自己也分不清《II》和《III》那一集较好，而第一集《DRAGON QUEST》整体的基本概念都造得很好。我喜欢这个游戏系列，原因是三部作均以小说形式去带动剧情发展，利用丰富的情节去感动玩家。

● 《PHANTASY STAR ONLINE》 DREAMCAST/SEGA

各方面都经过革新的游戏，NETWORK GAME的确很有趣，引至游戏不只局限于自己或几个人。游戏本身是非常有趣的，有人能够创作出这游戏意念，实在令我非常感动。

高桥宏之

CAMELOT 代表取缔役社长



高桥秀五

CASEMENTVISION 代表取缔役社长

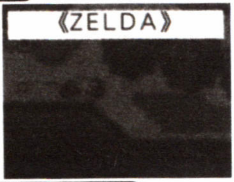


PROFILE：主要的作品有《SHINNG FORCE》系列、《MARIO GOLF 64》、《MARIO TENNIS 64》和《黄金之太阳～被开启的封印》。而且他们二人都是职业级的保龄球手。

● 《MARIO》系列 N64除外/任天堂

全部电视游戏机的《MARIO》游戏，包括GOLF、TENNIS等《MARIO》，都是永垂不朽的游戏，《LUIGI MANSION》也包括在内。下知从那时候开始，我对任天堂的游戏经己泥足深陷，在它们身上可找到游戏必要的元素。

●《ZELDA》系列 N64除外／任天堂



紧次于《MARIO》的游戏系列，它影响了我制作游戏的人生。《ZELDA》绝对不容易玩，克服到的时候会感到很满足。在现今商业社会中生活，很多青少年都希望可以克服到《ZELDA》。

●《黄金之太阳～被开启的封印》 GBA／任天堂

我制作的游戏之中抱有最大期望，制作过各式各样的游戏之后，发觉较喜欢制作RPG和实时的运动游戏。这游戏相信是RPG的带头作品，多年后拿来玩也不会觉得过时。

●《SUPER MARIO 64》 N64／任天堂

接触《SUPER MARIO BROTHERS》令我决心要进身游戏业界。动作游戏的原点《SUPER MARIO》系列，相信在未来也会残留着。这款《SUPER MARIO 64》证明了3D动作游戏的可能性。

●《勇者斗恶龙》 任天堂／ENIX

与《SUPER MARIO BROTHERS》一样，接触了《DQ》令我决心要进入游戏界，它是RPG游戏的先驱。当时电视游戏的新类型RPG，鸟山明先生充满魅力的人设，加上堀井先生趣味性的剧本，带给玩家无穷乐趣。

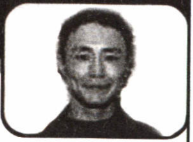
●《MARIO TENNIS 64》 N64／任天堂

●《MARIO TENNIS GB》 GB／任天堂

因为是自己的作品，所以选择了它。我女儿最初接触的游戏，就是自己制作的《MARIO TENNIS》，GOLF也是制作给女儿的游戏。

山内一典

POLYPHONY DIGITAL社长



是《MOTORTHUN GRANDPRIX》的开发者，很多喜欢赛车游戏的玩家都认识他。

● 《MARBLE MADNESS》 街机/ATARI

简单的游戏将“善”与“恶”抽象化，拥有完美的游戏设计与强劲的MESSAGE性，是MARK SANNY的杰作。自从接触了这游戏，引发我制作游戏的心。

● 《ULTIMA》APPLE II/BURODA BAND社

《DRAGON QUEST》型的RPG，是RICHARD GARRIOTT的作品，这游戏开创了现在地图移动式RPG的历史，无论多少年后都依然是出色的游戏。

● 《WORLD THE KART》 AMIGA、IBM-PC除外/MICROPUROZU

MICROPUROZU发售的模拟赛车游戏杰作，维持了两年每日都玩一玩，它对我的影响深远，我会用“《GRAN TURISMO》之母”来形容它。

永垂不朽的游戏

完



塞尔达传说

—时之笛全隐藏要素揭密

塞尔达传说－时之笛是N64末期的著名游戏，而且还是一个被权威游戏杂志评为40分满分的游戏，通过它让游戏迷们得到了许多乐趣，但它同时也是一款充满隐藏要素的游戏，此作的通关攻略就不多说了，下面就为大家揭开所有的隐藏要素。

心之碎片（Piece of Heart）全收集

Lon lon Ranch

1．在马场后面的房间中，在牛的后面有一堆箱子靠着墙，推开它会见到一个小洞，心就在里面。

Dodongo's Cavern

2．童年时在洞穴入口的软泥上种下魔法豆，7年后回来踏上长大的魔法叶到达顶层，取得心。



Hyrule Field

3.在Market西面的丛林中，在那里的河边附近有一棵单一的树，在树旁放下炸弹，会炸出一个洞口，在洞中利用铁鞋或者Golden Scale潜入水底取得。

4.在通往Lake Hylia入口的围栏中心，利用炸弹会炸出一个洞口，在洞中击败怪物Deku商人后，它会以10卢比的价钱



卖给你。

Kokariko Village

5．童年时在晚上进入墓地，以10 卢比向掘墓者要求掘地，随机地它会帮你掘到一个心。

6．利用铁钩到达蓝色屋顶，与屋顶上的人谈话，他会给你。

7．当你在死亡之山上得到魔法槽后，猫头鹰会把你带到一个房屋的栏台上，进入墙上洞中取得心。

8．第二次与掘墓者进行跑步比赛，在一分钟内到达终点，它会给你。

9．当你收集到50 个黄金头骨时，到被诅咒的一家中与男孩对话取得。

10．童年时在墓地的软泥上种下魔法豆，7 年后回来踏上长大的魔法叶到达平台，打烂木箱取得心。

11．在墓地里，在最后一排小墓碑中，推开从右数起第四个墓碑，进入洞中消灭僵尸后，吹奏一曲Sun’s Song，取得心。

12．当你第一次与掘墓者跑步比赛完毕后，你会来到风车房，利用风车叶到达平台取得。

Zora's River

13.对青蛙吹奏一曲Song of Storms后取得。

14．得到上述的心后，再与青蛙玩小游戏，利用时之笛控制它们捕捉食物，如果赢了的话，它们会给你。

15．在买魔法豆的附近平台上有一个心，利用公鸡可以到

达。

16.在Zora's Domain入口前的平台上有一个心，利用公鸡可以到达。

Market

17.在炸弹游戏中获胜取得。

18.在晚上玩开宝箱游戏，利用真实之镜获得胜利后取得。

19.在晚上帮助妇女找回失踪的白色小狗取得。

Lost Woods

20.往左来到一个地区，你会见到一个头骨小孩在树桩上，对他演奏一曲Saria's Song取得。

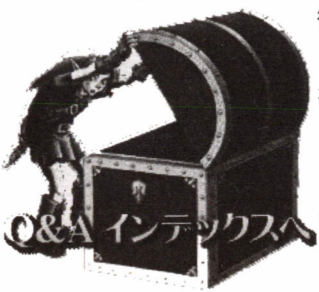
21.往右来到一个地区，你会见到两个头骨小孩在树桩上，跟他们玩演奏游戏，赢得后取得。

Zora's Domain

22.利用树枝引火快速点燃所有火炬，这样在瀑布下的洞中会出现宝箱，打开宝箱取得。

Zora's Fountain

23.成年后来到这里，你会发现心在一冰块上，跳过去取得。



24.成年后穿着铁鞋与潜水衣潜入水底取得。

Ice Cavern

25.在装有大罗盘针房间东边的地区中。

Death Mountain Crater



26．搜索墙壁，你会发现心在一墙洞中，爬过去取得。

27．童年时在火之神殿入口的软泥上种下魔法豆，7 年后回来踏上长大的魔法叶到达山顶取得心。

Goron City

28．用树枝引火点燃底层门口的火炬后，中间的大花瓶开始旋转，到第二层将炸弹仍进花瓶中可以炸出心。

Lake Hylia

29．在钓鱼游戏中钓到一条 10 磅以上的鱼取得。

30．童年时在研究所门前的软泥上种下魔法豆，7 年后回来踏上长大的魔法叶到达屋顶，再爬到了望台顶取得心。

31．在研究所里，利用Golden Scale 潜入水底后，所长会给你。

Gerudo's Fortress



32．在射击游戏中取得1000 分取得。

33．在一个屋顶上有一个宝箱，利用铁钩到达屋顶，打开宝箱取得。

Gerudo Valley

34．在悬崖边的一个平台上有一个木箱，利用铁钩到达平台，打烂木箱取得。

35．穿上铁鞋跳落悬崖，走到瀑布前，爬上楼梯，到达洞中取得。

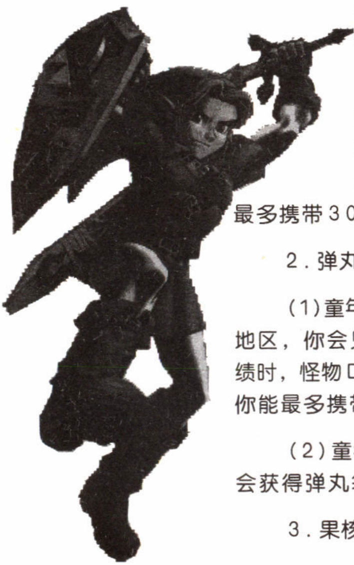
Spirit Temple

36．童年时在神殿入口的软泥上种下魔法豆，7 年后回来踏上长大的魔法叶到达平台取得心。

武器升级

1．树枝袋

(1)童年时在Lost Woods，通过右，左，右，左，左来到一个地区（Forest Stage)，在那里有一个隐藏的洞穴，它就在蝴蝶飞来飞去的地方，跳进洞穴中，当你戴上The Skull Mask时，怪物Deku Scrub会给你树枝袋，使你能最多携带20 根树枝。



(2)童年时在Lost Woods，通过左，左来到一个地区，你会见到一个怪物Deku商人，打败它后与它交谈，可以买到树枝袋，使你能最多携带30 根树枝。

2．弹丸袋

(1)童年时在Lost Woods，往右来到一个地区，你会见到一个靶，当你射出100 分的成绩时，怪物Deku Scrub会出现给你弹丸袋，使你能最多携带40 个弹丸。

(2)童年时在Market 的射击游戏中获胜，会获得弹丸袋，使你能最多携带50 个弹丸。

3．果核袋



(1)童年时在Forest Stage的洞穴中，当你戴上Mask of Truth时，怪物Deku Scrub会给你果核袋，使你能最多携带40个果核。

(2)童年时在Lost Woods，在通往Sacred Forest Meadow的大门附近有一个大石头，用炸弹炸掉它，会见到一个洞穴，跳进洞穴，你会见到一个怪物Deku商人，打败它后与它交谈，可以买到果核袋，使你能最多携带50个果核。

4.炸弹袋

(1)在Goron City，你会见到一个Goron在一层上滚来滚去，用炸弹在隧道中炸停他，他会给你炸弹袋，使你能最多携带30个炸弹。

(2)在Market的炸弹游戏中获胜，会获得炸弹袋，使你能最多携带40个炸弹。

5.箭袋

(1)成年时在Kakariko Village的射击游戏中获胜，会获得箭袋，使你能最多携带40枝箭。

(2)成年时在Gerudo's Fortress的射击游戏中取得1500分，会获得箭袋，使你能最多携带50枝箭。

四个空瓶

1.童年时在Kakariko Village，你会遇见一位妇女，她会让你帮助寻找跑丢的七只鸡，如果你顺利完成任务的话，她就会送给你一个瓶子。



2.童年时在Lon Lon Ranch，进入养鸡房，Malon的父亲会让你做一个有奖小游戏，如果你在30秒内从一大群鸡中找出3只与众不同的鸡的话，你就赢了，他会送给你一个瓶子。

3.童年时在Lake Hylia会找到一个装有纸条的瓶子，把它交给Zora王后，他会还给你这个瓶子。

4.成年时在Market中有一个怪人，他专门收购鬼魂（Poe），当你给他10个特殊鬼魂时，他会给你最后一个空瓶。（PS：鬼魂一定要骑着Epona射杀才有效）

10个特殊鬼魂的位置

1.在Hyrule Field的东南方角落，你会见到一个丛林和一个棕色大石头，它就在石头的附近。

2.同样在上述的丛林中，靠向Lake Hylia入口处。

3.在Lon Lon Ranch入口附近的丛林中。

4.在Lon Lon Ranch东边的V型围墙附近。

5.在Kakariko Village入口附近，在入口附近的平台上可以见到。

6.在Market入口的路标附近。

7.在Market西面的丛林中，在那的河边附近。

8.从Kokiri Forest往西走，你会见到一个灰色的石头，它

就在石头的附近。

9.在Gerudo Valley的入口处有一个分叉路，一边通往Gerudo Valley，一边通往Lake Hylia，它就在这个分叉路中。

10.在Gerudo Valley的入口北面的围墙边，在那有一棵大树与一些矮树。

全面具



1.Keaton Mask

在Market的面具店直接买到。

2.The Skull Mask

把Keaton Mask卖给Kakariko Village中守护死亡之山入口的守卫，并把钱带回面具店取得。

3.The Spooky Mask

在Lost Woods中，往左来到一个地区，你会见到一个头骨小孩在树桩上，把The Spooky Mask卖给他，并把钱带回面具店取得。

4.The Bunny Hood

在白天进入Kakariko Village，在墓地会见到一个小孩，把The Spooky Mask卖给他，并把钱带回面具店取得。

5.Mask of Truth

你会见到一个人整天在Hyrule Field跑来跑去，在晚上时他会停下来，这时把The Bunny Hood卖给他，并把钱带回面具店取得。

究极剑

在Kakariko Village的那位养鸡妇人处可以取得一只鸡，用它把旁边屋中睡着的牧场老板叫醒，再回到那位妇人那里就可以取得蓝蛋，孵化以后得到一只蓝鸡，到Lost Woods，用蓝鸡将左边房间中睡着的怪人叫醒。再将它交给你的道具在真实时间3分钟内带到Kakariko Village的“里之药水店”中(从药水店旁边的过道进去)。店主又给了你一个道具，这次没有时间限制了，可以慢慢将这东西带回Lost Woods。这里的小女孩又给了你一把锯子，你又要将这把锯子交给Gerudo Valley的那个工头。从工头处接过短剑后，又要将其交给死亡之山山顶上的超大Goron。那位体积巨大的铸剑师又给了你一份文书，带着它来到Zora王处取得一条鱼，在限定时间内把鱼交给Lake Hylia的海生研究所所长。再拿着所长给的眼药在4 分钟内赶回死亡之山山顶，交给铸剑师，三天后再去问铸剑师，就可以获得游戏中最强的剑了。需注意的是以上步骤要骑马完成才能生效!



全魔法

1.魔法槽

在死亡之山山顶左边有一石头，用炸弹炸开后会见到一个洞口，进去后来到精灵喷泉，在喷泉

前吹奏一曲Zelda's Lullaby，魔法精灵会给你。



2.Din's Fire

来到Hyrule Castle，顺着藤蔓爬上山坡，往前走跳进大门里，继续往前走，来到右边那块大石头处，用炸弹炸开后会见到一个小洞口，在里面魔法精灵会教你。

3.Farore's Wind

在Zora's Fountain，你会见到一个小岛，岛上有一群岩石，用炸弹炸开它进入洞穴，在里面魔法精灵会教你。

4.双倍魔法槽

当你离开火之神殿后，在死亡之山中，你会见到一个路口被两个红色的岩石挡住，用锤击碎它，在里面魔法精灵会给你。

5.Nayru's Love

在精神神殿入口附近，在两棵树之间，你会见到墙上有一裂痕，用炸弹炸开它会见到一个洞穴，在里面魔法精灵会教你。

6.双重防御

回到童年时学Din's Fire的地方，利用金手套将巨石扔开，进入洞穴，在那魔法精灵会给你。

6 全魔法箭

1.火之箭

在Lake Hylia的三角力量图腾处，当太阳出现在地平线上的那一瞬间，用弓箭射向太阳取得。

2．冰之箭

在Gerudo's Fortress的训练基地里的宝箱中。

3．光之箭

当六位贤者都觉醒后，回到时间神殿，从Zelda公主手中取得。

黄金头骨（Golden Skulltula）全收集

在Kakariko Village中，有一家人受到邪恶诅咒而变成蜘蛛。游戏中有一种身上具有黑白相间花纹的蜘蛛，它经常在晚上出现，将这种蜘蛛消灭掉后就可以得到一个黄金头骨，当你收集到一定数量时，就能解开被诅咒一家人的封印，作为报答，他们会给你一些宝贵的物品。

10个：成人钱袋（允许你最多携带200 卢比）

20个：苦恼石头

30个：巨大钱袋（允许你最多携带500 卢比）



40个：20个老鼠炸弹

50个：心之碎片

100个：200 卢比

Kokiri Forest

1．童年时将幼虫放进商店旁边的软泥中，蜘蛛会出现。

2．童年时在房间The Know It All Brother's House的后面。

3．成年时在房间The

House of Twin's的后面。

Hyrule Field

4.成年时在Kakariko Village的入口附近，靠向Hyrule Castle有一棵单一的小树，在树旁放下炸弹，会炸出一个洞口，它就在洞中。

5.成年时在Gerudo Valley入口前有一个岩石，它被一些小石围着，用锤击碎它，会出现一个洞口，跳进洞中，用火魔法或火箭清除蜘蛛网就见到它了。

Market



6.童年时进入第一个房间，撞破里面最靠士兵的木箱就能见到它。

Hyrule Castle

7.童年时撞击你进入该地区所见到的第一棵树，它会从树上掉下来。

8.童年时在城堡角落的树前演奏一曲Song of Storms后会出现小洞，跳进洞中，用炸弹炸烂围墙就能见到它。

Canon's Castle

9.成年时在损坏了的城门墙后面会见到它。

Lon Lon Ranch

10.童年时在左边房子的墙壁上，靠着窗户。

11.童年时在马场的马栏板后面。

12.童年时在马场地区的围墙上。

13．童年时撞击这里唯一的一棵树，它会从树上掉下来。

Kakariko Village

14．童年时在了望台的楼梯上。

15．童年时在墓地右边的墙上。

16．童年时在被诅咒一家的外墙上。

17．童年时在村中心建筑地区的砖块上。

18．童年时撞击这里唯一的一棵树，它会从树上掉下来。

19．童年时在靠着死亡之山入口的房间的外墙上。

20．童年时将幼虫放进墓地里的软泥中，蜘蛛会出现。

21．成年时在养鸡妇人的房屋的屋顶上。



Lost Woods

22．童年时通过左，左来到一个地区，将幼虫放进这里的软泥中，蜘蛛会出现。

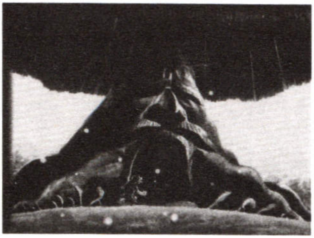
23．童年时在Forest Stage，将幼虫放进这里的软泥中，蜘蛛会出现。

24．童年时在Forest Stage的软泥上种下魔法豆，7年后回来踏上长大的魔法叶到达平台找到它。

25.成年时在Sacred Forest Meadow右边的墙上。

Dead Mountain

26．童年时在上山的途中，你会发现有一山壁的颜色与众不



同，用炸弹炸掉它后见到蜘蛛。

27．童年时将幼虫放进Dodongo's Cavern入口的软泥中，蜘蛛会出现。

28．成年时在上山途中会有很多岩石，其中一个遮盖着蜘蛛，用炸弹炸掉岩石吧。

29．成年时用炸弹炸掉Goron City入口前的岩石见到。

Dead Mountain Crater

30．童年时在死亡之山山顶，撞拦入口前的木箱见到。

31．童年时在火之神殿前的软泥中放下幼虫，蜘蛛会出现。

Goron City

32．童年时在第一层炸掉岩石来到一个房间，里面有很多岩石，炸掉岩石，在尽头见到一个木箱，撞拦木箱见到。

33．在用绳子吊着的中心平台上。

Zora's River

34．童年时在Zora's Domain入口前的楼梯上。

35．童年时撞击这里唯一的第一棵树，它会丛树上掉下来。

36．成年时在通过楼梯到达一个有岩石的平台上，你会见到蜘蛛在山壁上。

37．成年时在木桥边的左边山壁上。

Zora's Domain

38．成年时在已冰冻的瀑布的上方，站在瀑布口上射杀它。

Zora's Fountain

39．童年时站在树枝上你会见到它在墙上。

40．童年时撞击这里唯一的第一棵树，它会从树上掉下来。

41.成年时在学会Farore's Wind的岛上，搬开石头出现一个洞口，在洞的尽头见到它。

Lake Hylia

42．童年时在获得火之箭的小岛上。

43．童年时将幼虫放进研究所门前的软泥中，蜘蛛会出现。

44．童年时在研究所的后面。

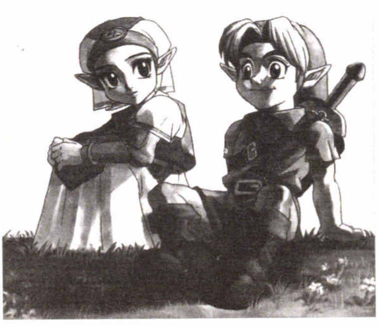
45．成年时穿上铁鞋到达研究所里水池中把木箱撞拦，你会见到它。

46．成年时利用铁钩到达大树的顶部，你会见到它。

Gerudo Valley

47．童年时在小瀑布上出现。

48．童年时在大瀑布旁边平台的软泥中放进幼虫，蜘蛛会出现。



49．成年时在工头帐篷的后墙上。

50．成年时在通往Gerudo's Fortress入口附近的墙上。

Gerudo's Fortress

51．成年时在射击地区的一个箭靶上。

52．成年时在靠近取得心之碎片的地方的墙上发现它。



Haunted Wasterland

53．成年时来到暗堡，在最下层见到它。

Desert Colossus

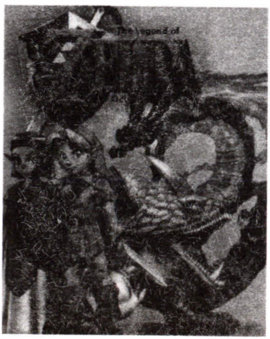
54．童年时在精神神殿前的软泥中放下幼虫，蜘蛛会出现。

55．童年时在神殿入口的软泥上种下魔法豆，7 年后回来踏上长大的魔法叶到达平台发现它。

56．成年时在有一个裂谷附近的一棵树上，用铁钩来射杀它。

Deku Tree Dungeon

57．童年时在按下机关有三个平台升起的房间，其中一个平台通往一个小洞中，它就在里面。



58.59．当破坏蜘蛛网后来到一个房间，一个在爬藤上，另一个在铁网上。

60．童年时在一个房间中，用火烧掉蜘蛛网后见到一个食人花，后有一块特别的墙，用炸弹炸掉后见到一个门，进入后见到它。

Dodongo's Cavern

61．童年时在大堂右边的房间中，你会发现一块特别的墙，用炸弹

炸掉后见到一个门，进入后就会见到它。



62．童年时在大堂左边的房间中，用一群炸弹炸出楼梯，走到顶层，在爬藤上发现它。

63．童年时进入巨头像后，通过地道，在最北方你会发现有一块特别的墙，用炸弹炸掉后见到一个门，进入后就会见到它在石像后。

64．童年时再次进入Dodongo's Cavern，用升降平台来到右上角的平台，再利用地图回到用炸弹炸出楼梯的房间，爬到柱子的顶端，进入洞口发现它。

65．成年时在大堂右边的房间中，当Navi飞到一个平台时，利用稻草人之歌和铁钩到达那里，你会发现蜘蛛。



Lord Jabu-Jabu's Belly

66．童年时在用按钮控制水位升降的房间，它就在那的爬藤上。

67.68．童年时从见到Ruto的房间的地洞中掉下来来到一房间，它们就在这里的墙壁上。

69．童年时在进入Boss房间前的房间里的爬藤上。

Forest Temple

70．成年时在第一个房间的爬藤上。

71．成年时在主大厅（有四个火炬）的墙上。

72．成年时在你跳进井中拿钥匙的房间，你会见到它在遥远的墙上，用Long Shot射击箱子到达那里的平台上。

73．成年时在一个植物房中，你会见到它在一墙上，而且所在的平台只能从上面的平台上跳下来才能到达。

74．成年时在打Boss前的最后一个房间里（即推墙的房间），蜘蛛就在其中一个洞中。

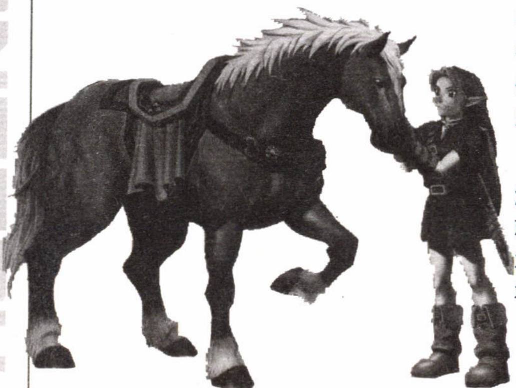
Fire Temple

75．成年时在有一条吊桥的房间里，你会发现左边的门上有一块蓝色石头，利用Song of Time将它变成登上平台的楼梯，蜘蛛就在里面。

76．成年时在大石迷宫中，你会听到它发出的声音，找到对应的特别墙，用炸弹炸掉见到。

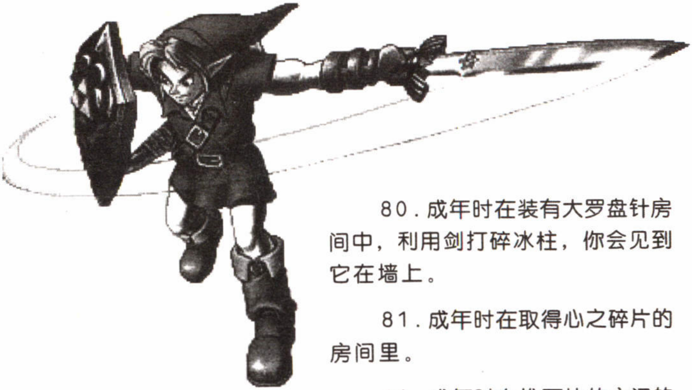
77．成年时在取得Boss Key前的房间中，在那有会飞的地砖与一个蠕动的怪物。

78．成年时在大石迷宫的平台上，当Navi飞到一个平台时，利用稻草人之歌和铁钩到达悬浮地区，你会在爬网上发现蜘蛛。



79．成年时在悬浮地区的尽头，在那就像是取得锤子的地方，你会发现它在墙上。

Ice Cavern



80．成年时在装有大罗盘针房间中，利用剑打碎冰柱，你会见到它在墙上。

81．成年时在取得心之碎片的房间里。

82．成年时在推石块的房间的墙上。

Water Temple

83．成年时在主房间中心柱的天花板上，你必须排清水，才能捉住它。

84．成年时在一个很多平台在瀑布上下降的房间中，它就在右边的墙上。

85．成年时在一个有漩涡的房间里，你会见到它在墙上。

86．成年时在最底层，进入南面的洞口中，在尽头有一个围栏，你会见到它在围栏里，用剑刺进围栏中的开关便能进入。

87．成年时在你取得Boss key后，你会跳到一个瀑布下，在那有石头滚出来，蜘蛛就在那瀑布后面的墙上。

Shadow Temple

88．成年时在有大铡刀的房间中，进入西面的房间，消灭怪物后进入另一房间，它就在里面。

89．成年时在有机关压下来的房间中，它就在笼中。

90．成年时在开船的房间，你会见到它在一铁网上，利用稻草人之歌到达那里的平台。

91．成年时在一只被蓝色火焰包围着的蜘蛛后面。

92．成年时在有隐藏墙的房间的尽头附近，在一只被火焰包围着的蜘蛛后面。

Spirit Temple

93．童年时通过右边小道来到第一个房间，进入右边的房间，你会见到它在铁网上。

94．童年时在利用老鼠炸弹炸墙引光的房间里，你会见到它。

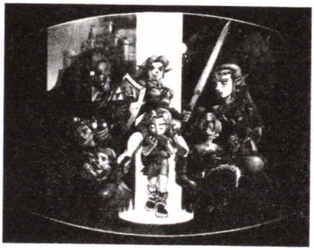
95．童年时在连着有太阳标记的大石的房间与打铠甲武士的房间的走廊里，看看门的上方。

96．成年时在有大石滚来滚去的房间，你会见到一块蓝色石，利用Song of Time移走它，你会见到蜘蛛。

97．成年时在有巨大石像的房间里，利用稻草人之歌到达平台见到。

Bottom of The Well

98．童年时在有个X形刑具的房间里，左边锁着的房间里的墙上。



99．童年时在有个X形刑具的房间里，右边锁着的房间里的墙上，利用真实之镜到达里面的平台。

100．童年时在主房间右边的笼子里，在那有一个蠕动的怪物，利用真实之镜到达。

潜水工具

1.Silver Scale

童年时在Zora's Domain玩潜水游戏，获胜后取得。

2.Golden Scale

在Lake Hylia的钓鱼游戏中钓到一条15磅以上的鱼取得。

牛

成年时在Lon Lon Ranch的骑马跨栏比赛获胜，Malon就会送你一头牛。

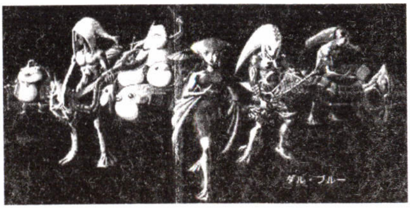
秘密

1.对牛演奏Epona's Song，取得牛奶。

2.对留言石演奏Zelda's Lullaby或Epona's Song，取得红精灵。

3.成年时在取得Epona后，在Hyrule Field演奏Epona's Song，就可以召唤Epona来。

4．童年时在Lake Hylia对稻草人随意演奏一曲，7年后它将会成为稻草人之歌，利用它就能召唤稻草人，再利用铁钩到达正常方法无法到达的地区。



漫步经典　MD 上的中文游戏



MD 上的中文游戏，你玩过吗？又有哪一款令你记忆犹新呢？令美好的回忆，与大家分享！

这期漫步经典的主角，MD 上的中文游戏。

现在开始：

《封神榜》……只玩过这一个 R－SLG 游戏。

——————glave



不用说，自然是《langrisser 2》，汉化程度比较高。中学时对于剧情，只是依据功略和一些介绍，零星的知道一点，游戏中的对白一直是很渴望知道的。这个愿望，10 年后在电脑上实现了，别的不多说了，《langrisser 2》有我一票，我想 langrisser 朋友一定也会支持的～

另外说一下《梦幻之星 4》的汉化版，由于工作关系，一直没有时间认真地通关。算作第二名吧，其实在我心中，这两个是并列的。

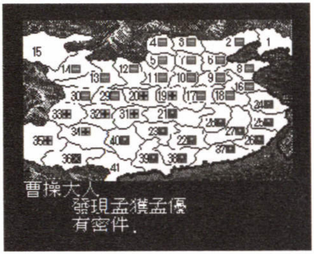
——————ken

那时候玩过《悟空传》，是台湾出的，都现在都还没破解，好怀念啊！

——————— lkj2363630

失败！本人只玩ＡＣＴ与ＦＴＧ，基本没有汉化的吧！

——————— lzwlzw686868



MD 上的《三国志》具体名字忘了，只还记得太经典了！

——————— **噬魂者**

《三国志——乱世群英》，我所知道的ｍｄ中文游戏，但我是在ｖｃｄ上玩的，不能存档，造就了最大的遗憾。游戏本身是不错的。大航海时代也玩过，但本人不太喜欢这种游戏类型的说……

——————— 多蒙R

最爱《三国——乱世群英》！

——————— **天使鱼**



觉得ＭＤ上的中文游戏有一大部分是台湾公司出的。托模拟器的福，大都玩过。《封神英烈传》、《吞食天地３》、《水浒传》、《新乞丐王子》、《啊Ｑ连环炮》等。都觉得挺不错的。还有就是一些日文游戏的汉化版，如《尖端大战略》、《大航海时代２》、《欧陆战线》、《霸王三国志》等几部三国战略游戏（ＳＬＧ的居多）还有就是超级经典的《梦幻之星４》和《梦幻模拟战２》，当然少不了《光之

继承者》，还有一部就是《篮球飞人》，也是非常不错地说。其它知道但没有玩过的是《亚瑟传说》还有《悟空传》。其实《梦幻模拟战1》也有汉化版，但都没有DUMP出来。遗憾……

——————帝谷轩

楼上的大哥，全被你说光了，我没机会说啦……

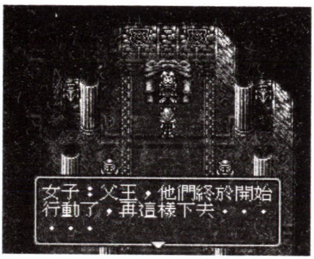
我第一次玩MD的中文RPG就玩《水浒传》和《封神榜》感觉还不错.

——————mephisto

封神榜－－ 没通关……

——————sundy

《封神榜》很不错的，无论是画面还是设定，都比较完美，唯一的不足就是没有设定人物的头像。《三国志－－－乱世群英》这个游戏大概是MD 玩得最长时间得游戏了。游戏中有个BUG，就是决定单挑时敌方如果不同意，可以按START+A B C 4键一起按就会重新再可单挑。凭借这BUG，再加自己单挑得技术。一个武将(如关羽)+ 个智将(孔名)2 人就能攻下一做N 万人的大城。



——————Wing zero

MD 上的《太空战士》《吞食天地》《三国－－乱世群英》都是我比较喜欢玩的游戏，而且又是中文的，对当时不懂日文的我来说，是会感到非常幸福的！！

——————惠天天

《吞食天地》我玩过，好象当时我就一盘中文的，现在想起来，真是幸福啊！当时我可是以有一盘中文的吸引了朋友的好

多目光呢！怀念中……

—— 樱☆翼

《吞食天地３》啊，当时花了我８０大元，最后灭了曹操以为ＥＮＤＩＮＧ了，谁知司马懿冒出来了，大汗．结局时的黑白画面让人感动．

另外，谁知此游戏秘籍（好象可以全道具＋能力值最高）？

—— 孔明ＭＡＸ



最爱《光之继承者》和《大航海时代２》，绝对的经典啊！特别是后者，对我学习地理有很大的帮助啊！（汗）另外一些都是在模拟器的帮助下才玩到的。这里要提一提《太空战士》，先看名字我还以为是ＦＦ呢，我就纳闷SQUARE何时将FF移植给给SEGA了，结果打开ROM一看才知道……

—— 永远的不羁的风



我最早玩的ＭＤ中文游戏就是《亚瑟传说》，在当时的国产游戏中算是不错的了，（虽然有抄袭《银河之心》）是ＭＤ上我少数玩通的ＲＰＧ，其他的就是《梦幻模拟战２》（强烈推荐）和《梦幻之星４》，可惜《梦幻之星４》的汉化不全啊．

—— 青眼白龙

《梦幻之星４》最强！ｍｄ上只记得这款让我熬夜的游戏。

—— zjp8548

对！《梦幻之星4》好像有个BUG，具体在哪我也不清楚了，反正当时我在模拟器上玩的时候到那里要先存档，再用日文版续，再存档，再接回中文版，累一个……

——————— 帝谷轩



梦幻之星4 应该不属于这次经典讨论的范围。这是后汉化时期梦组的作品，和那些老的不是一个时期的。

那个年代的喜欢《乞丐王子》。可惜现在还不能模拟。

——————— 胡里胡涂

《新乞丐王子》？是不能完美模拟，打到中间会死机。现在还没有dump的中文MD游戏还很多，期待中……

——————— 帝谷轩



《乞丐王子》和最爱的《大航海》！最近光荣在GBA上复刻《英杰传》和《孔明传》，要是把《大航海》也复刻多好呀！

——————— 刘浪

《大航海》，当时玩得很上瘾啊。

——————— nsdsb

《大航海》经典中的经典！

——————— 樱☆翼

大航海时代2，音乐十分不错！

—————— neogeoqq

大航海游戏是好，但是汉化比较差，玩得有点一头雾水……

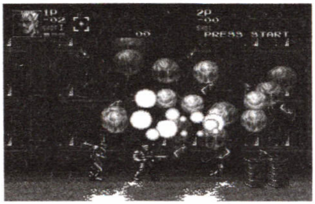
—————— 傻瓜

我最喜欢《亚瑟传说》，当时看到魔法画面惊呆了，只可惜到现在还不能重温……

—————— LostSelf

没人玩过梦幻水果盘？

—————— 漫步



梦幻水果盘－做的确实不错的一个游戏，汉化水平也不是很低，但是本人不是太喜欢赌博类的游戏，那个时代真的有无数像这样的游戏存在，回想起那一天，真是美好啊！

（我那个时候不知道什么叫赌博，玩的开心着呢）

—————— 樱☆翼



楼上，梦幻水果盘是原创的，不是汉化，而且超好玩的，很有当年台湾制作的电脑游戏风格，虽然很简单，只是在一张地图上进出，但是有剧情有人物有道具，找到窍门还可以迅速通关。记得是先积累一定的资金，然后搞到天使卡，再去玩赢钱超多但是输了会没命的俄罗斯轮盘，因为有了天使卡，就不会死了。资金迅速破亿，哈哈哈哈。



记得ＭＤ中文游戏最早多是麻雀啊、锄大Ｄ之类的，估计是开发成本低，避开英文日文游戏的冲击吧，后来才出现了一堆RPG/SLG，但是那个时候我已经不玩ＭＤ了……

如果全部ＭＤ中文游戏一起来算，最好玩的应该是梦战2吧，游戏本身水平超一流，汉化组的认真程度也是超一流～～

——傻瓜



一些原创的如《太空战士》《亚瑟传说》《封神榜》《水浒传》，价格高的吓人，当年是用一盘加钱换另一盘玩的，好像是出自一个厂商的作品，画面不错。

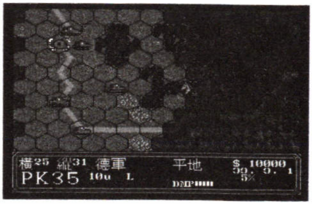
——starci

皇帝的财宝！可惜这个游戏中文版没有被dump……

——akusel

可惜目前“补完计划”大部分集中在FC ROM上面，期待这些经典的MD ROM今后能重出江湖！

——漫步





大家以为外国人只懂得科幻或欧美幻界主题的游戏吗？那你就错了，事实上美国有不少人都爱好日本动画，像是《龙珠》系列就是其中之一，而这星期，笔者就会为大家介绍一款以《龙珠》为主题的第一视觉动作Mod Game——《Bid For Power》。不过要是大家以为在游戏中可以见到、用到熟悉的人物的话，



那你就错了！因为《Bid For Power》只是以《龙珠》的故事背景作为游戏的内容，不过大家仍是会发现一些似曾相识的相貌及招式！不过这并不代表玩家将无法使用《龙珠》的人物，因为在其中一个档案中就包含了这些东西。基本来说游戏提供了五种攻击方式及六个角色模型。



相较一般Mod Game来说，《Bid For Power》的可塑性非常之高。作为Server的玩家可以为服务器设定攻击的方式、攻击的方法等，就算是相同的游戏，也有可能玩法完全不一样。但是要是你连到一个Server上并没有你正在使用的人物模型，你也会被强制离线，这是未免玩家做出一些Server上没有的攻击。《Bid For Power》提供了大量原本《Quake III》中没有的操作，比如说飞行、贮存能量、加速、格挡、格斗甚至于瞬间移动！不过玩家要先看Readme文档才会懂得这些动作，因为如何启用这些动作如瞬间移动的指令只有在Readme中找到。

《Bid For Power》的基本玩法是得到“Power Teirs”，要得到更多力量，玩家就要得到更多分数（也就是消灭掉其他玩家）。在服务器中玩家要先设定基本力量等级，在“杀戮”过程中玩家的角色会越变越强，当到达更高等级时，就会得到新的力量，如可以飞行等。而游戏的最高速度是在“Power Level 1 Million”，也就是所有玩家的能力值全开，玩家的动作会变得相当之快！《Bid For Power》很容易上手，不过仍然要有技术才能取胜，而且需要时间。在游戏中感觉有如在动画中一样，玩家可以以自己的方式去闪避、格挡，做出动画中的动作。



《Bid For Power》的声音大多是取自《龙珠》，不过最“好”的音效是光速的音效，不过有时候会发现玩家不能发出声音。而游戏的地图方面也是种类繁多，而且各适合不同的游戏方式。而最有趣的相信是“Ki”（气）系统，取代了以往Quake III的武器设定：玩家各有五种不同的攻击方式，包括储能、导向、连击、光速、及其他攻击技。

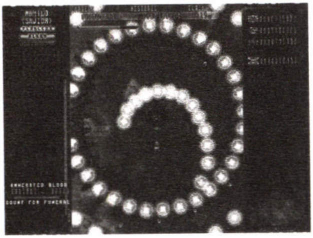


Radio Zonde

完全自由的游戏

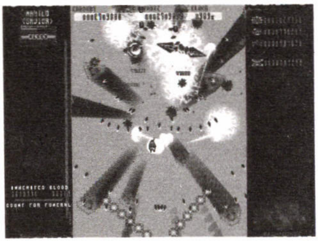


《Radio Zonde》的吸引之处主要是以自机的攻击方法及敌人的弹幕与舞台所构成，在Boss战中各种各样的有趣的想法被

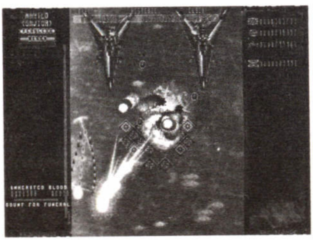


加进去，在架上漂亮的图像及悦耳的音乐等元素，成为了一个完全度极高的弹幕射击游戏。游戏中的机体称为气象观测机，提供了三种型号共六款机体，包括WLS“真佑”及“余空”、USE“丹焚”及“焚”、EDS“珀耀”及“昂阳”，目的是排除以高空作为目标的敌人。相同型号的机体拥有相同的特点的攻击方式，而不同型号的机体的攻击方式及系统就会完全不一样，在选择好机体后玩家就可以选择关数，甚至可以只选择与Boss作战。

2 种攻击方法



气象观测机的攻击方式有两种，WLS“真佑”及“余空”是需要按键作为武装。而每一区域就只会获发一个爆弹，这个会由于玩家的武装效果而有所不同，攻击方式的主要不同地方可能是射击的面积及攻击力的分别。而且武器有普通直、横、斜全方位射击，到格斗兵器，定点射击，集气射击，贯穿镭射，反射敌弹等，让人眼花缭乱。要是玩家将敌人破坏到一定数量的话，会有电气石出现，回收电气石可以使能源恢复。同时，要是能接近敌机的话亦可以吸取敌人的能量，紧紧地缠绕避开敌人子弹的话电气和爆弹的回复量会快很多。另外有一个更特别的系统，就是玩家可以选择的机体数目是无限的，这样就可以一直玩到通关了哦！



周而复始，　万象更新！祝大家鸡年行好运，工作顺利，学业进步！！

不知不觉间，这已经是小编第三次在杂志里向大家拜年了^^　过了不大顺利的本命年，希望在新的一年能顺利些吧。C67按时举行，除了一个巨无霸级大作外，就是一堆18禁的H同人游戏。不过除了游戏外，C67上面还有很多出色的同人音乐作品哦！还有很多同人二次创作的作品，不过因为位置有限，所以要到下期在和大家分享了。

KONAMI的《恶魔城》系列，其相关的音乐作品多不胜数。基本都是以交响乐为主的OST，而本期为大家带来的有《恶魔城》的MIDI精品集。还有历久常新的一代经典，《心跳回忆》的十周年纪念歌谣集。最后还有大师宫崎骏最新作品《哈尔的移动城》的主题曲和插曲。

非一般的音乐原声——《恶魔城　MIDI　Collection》

发售日：1997年10月22日

碟号：KICA-7809

售价：3262日元



KONAMI在97年推出的《恶魔城》MIDI原声，音乐全部取材于《恶魔城》一代到“月下”。全碟一共收录20首乐曲，而这20手乐曲中又分为“Original arrange”、“GAMESOUND SIMULATION”、“PIANO ARRANGE”和“KUKEIHA CLUB ARRANGE MIDI VERSION”四个部分。可以说是一张“份量十足”的另类原声作品。“ORIGINAL ARRANGE”（1-11）全为Remix，而“GAMESOUND SIMULATION”（12-17）则来自游戏本身的MIDI音效（有点偷懒的嫌疑哦）。“PIANO ARRANGE”（18-19）是两首用钢琴演奏的主题音乐。

十年的回忆——《心跳回忆　十周年纪念特辑》

发售日：2004年9月23日

碟号：KMCA-196

售价：3,059日元



不知不觉间，著名超人气恋爱养成游戏《心跳回忆》已经10十岁了，为纪念这个大日子，KONAMI为其推出了这张“十周年纪念专辑”。为隆重其事，此碟可谓是“声优总动员”，从最初代到最新作出现过的声优都会在本作中出现。除了音乐专辑外，KONAMI还推出了iMODE手机版手机版的《心跳回忆》游戏呢。不知大家在这里面能否找到当年心跳的回忆呢？

《哈尔的移动城》的主题曲和插曲



日本动画界的泰斗宫崎骏导演的最新力作《哈尔的移动城》不知大家看过了没有，对于新作，宫崎骏先生以“期盼生存、感动爱情”来形容，期望呈现出一部现代社会无法实现的“战火中的爱情剧”。而担任本片电影配乐的就是大名鼎鼎的久石让，现在就让我们先通过电影的主题曲和插曲来领略一下“移动城”的意境吧！

心水推介　梦の场所へ（w-inds）

w-inds继2004年7月在日本举行巡　音乐会《PRIME OF LIFE Tour 2004》，再于11月赴台举办演唱会，亚洲乐迷对他们的热情激至极点，更成功俘捞15,000名台湾乐迷的欢心。w-inds第14张细碟之主打歌“迈向梦想之地”走中板节奏的曲式

为主，大家除了听到橘庆太挑战高难度的高音演绎外，还有绪方龙一及千叶凉平的RAP和声演唱。这首活力十足的新歌乃第83届高中足球赛的主题曲，能为大家带来力量。



Phone中之声

重拾当年回忆——卡通《唐吉柯德》主题曲



Nokia(2100/3210/3310/3315/3350/5210/8250/1100/2300/3610):

6 7 1* 3 2 1 7** 5 6 7 1* 3 29 18 2 3 5 4 3 2 4 3 2 1 2 7**9

Philips(989+,9@9,969+,Az@lis,Ozeo):

4↓ 4↑ 4↑ 4↑(2) 4↓ 4↓ 4↓ 4↓(2) 4↑ 4↑ 4↑ 4↑(2) 6↓ 4↓ 4↑ 4↑ 4↑(2) 4↓ 4↓ 4↓ 4↑ (2) 4↓ 4↓ 4↓ 4↑ 6↓(2)

siemens(3568i/6618/6688/6686):

6↑ 7 1↑ 3 2 1 7↓ 5 6 7 1↑ 3 288 100 2 3 5 4 3 2 4 3 2 1 2 7↓ 88

Motorola(T190/T191):

5(9) v5(8) v5(7) v5(5) v5(6) v5(7) v5(8) v5(10) v5(9) v5(8) v5(7) v5 (5) 7(6) 5(7) v5(6) v5(5) v5(3) v5(4) v5(5) v5(6) v5(4) v5(5) v5(6) v5(7) v5 (6) 7(8)

SonyEricsson(T200/T202/T65):

(6) (7) (1)0 (3)0 (2)0 (1)0 (7) (5) (6) (7) (1)0 (3)0 (2)0 * * (1)0 (2)0 (3)0 (5)0 (4)0 (3)0 (2)0 (4)0 (3)0 (2)0 (1)0 (2)0 (7) * *

Alcatel(OT301/OT302/OT303):

7 1* 3* 2* 1* 7 5 6 7 1* 3* 2*8 1* 2* 3* 5* 4* 3* 2* 4* 3* 2* 1* 2* 78

漫步：人心散了，队伍不好带啊
KGB：听你这么说，像是暗藏唏嘘。
漫步：叔对你没偏见，充其量也就是恨铁不成钢。
KGB：难道我学过如来神掌也要说给你听吗?
漫步：要成为绝世高手，并非一朝一夕，除非是天生武学奇才。但是这种人…万中无一。
KGB：二十一世纪什么最贵?人材！好明显，我就是这种人。
漫步：别以为你长得帅我就不打你。
KGB：就算杀了一个我，还有千千万万个我。
WARIO：谁在这大喊大叫的?让不让街坊睡了！明天还要上班的！
众小编：主编很生气，后果很严重~~~

by 漫步



过去的一年里恰遇模拟圈的低潮，但EN在广大读者的支持下还是走过了一周年，在此非常感谢大家对我们工作的支持。在此给大家拜年了，祝大家身体健康、学业进步、事业有成！

by wario



新年新气象，祝大家鸡年行好运，玩网游的打宝多多，玩CS的爆头多多，玩魔兽的金矿多多。不过最重要的还是——今年大家的红包多多！^^v

by Phil



最近去看了天下无贼和功夫，都是非常好的电影，希望新的一年还能有好的电影看，当然还要有好的游戏玩啦，嘿嘿，差点忘了想大家拜年了，恭祝新年行大运：)

by KGB

A 碟：
[EMU]
掌机
VisualBoyAdvance1.5.1.zip
VisualBoyAdvance1.7汉化版.zip
VisualBoyAdvance-1.7.2.zip
vbalink172LAN.zip
相关
PS-bios.zip
neogeo.zip
最新DUMP的GBA bios.zip
酒精120%v1.42中文版.zip
街机
nebula224.zip
MAME
mameplus-0.90u2-bin.exe
家用机
epsxe1.6.zip
gens212a中文版.zip
Magic Engine.zip
pj64v1.5.exe
SFC.zip
PS2
pcsx2_07.zip
NGC
Dolphin最终版.zip
Dolwin010.zip

[EN 游戏基地]
漫步经典
梦幻之星.zip
霸王三国志.zip
大航海II.zip
大战略II.zip
光明力量－众神遗产中文.zip
光之继承者.zip
魂斗罗.zip
篮球飞人.zip
梦幻模拟战II.zip
caesar.zip
三国演义.zip
太空战士.zip
吞食天地3.zip
王者之师.zip
新乞丐王子.zip
信长之野望.zip
幽游白书.zip
中国象棋.zip
射击游戏秘藏三
1945kiii.zip
gmahou.zip
dimahoo.zip
vasara2.zip
s1945p.zip
塞尔达传说－时之笛
塞尔达传说－时之笛.zip
天使之翼
SFC
天使之翼3.zip
天使之翼4.zip
天使之翼5.zip
天使之翼J.zip
MD
天使之翼.zip
GBA
天使之翼_光荣的轨迹.zip
GB
天使之翼J.zip
天使之翼vs.zip
FC
天使之翼1.zip
天使之翼2.zip
原创游戏基地

bidforpower1-2.exe
LunaticBellvet.zip
mpanda.zip
zonde_141.exe

[ETC]
游乐园
恶魔城 MIDI 合集
哈尔的移动城
心跳回忆十周年纪念专辑
超级马里奥兄弟 OST

[系之谱]
对应模拟器
PS.zip
FC.zip
GBC.zip
MSX.zip
系列游戏
FC
合金装备.zip
GBC
合金装备.zip
MSX
合金装备.zip
合金装备2.zip

[新作强袭]
本月 GBA 新作
传说世界－换装迷宫3.zip
Banjo 熊－飞行竞赛.zip
加菲猫－寻找卜姬.zip
任性妖精米诺－迷之轮和真实之门.zip
金色的卡修－友情的电击2.zip
真型美达人－锹型虫版.zip
真型美达人－甲 版.zip
天才爷爷3－无尽的魔物语.zip
游戏王－怪兽决斗国际版2.zip
幻星神正义战士～地球的战士们.zip
詹姆斯胖得－代号 Robocod.zip
高速赛车.zip
本月 GBA 汉化游戏
塞尔达传说－神奇的帽子完全汉化版 sp2.zip
逆转裁判三汉化版.zip
逆转裁判一汉化版.zip
逆转裁判二汉化版.zip
王国之心－记忆之链完全汉化版.zip
CPS2 大作－能源之岚
游戏 rom
progear.zip
progearj.zip
对应模拟器
nebula2.24.exe
winkawaks1.52.exe
说明.txt

B 碟:
北欧女神汉化版 A 碟
Valkyrie Profile － Disk A.exe
模拟器.exe
烧录PS 光碟工具.exe
补丁.exe
MAME090u2 游戏集



杂志订阅

订阅单	
个人资料：	
姓名：	性别 ：
年龄：	身份证号码：
地址：	
电话：	邮编：
传真：	E-mail：
订阅类别：□个人订阅　□集体订阅	
订阅《 模拟 EMUNEXT 》第　月号至第　月号，共计　期	
付款方式：	
◇邮局汇款 地址：广州市豪贤路 184 号三楼 邮编：510045	
收款人：高冬梅	
◇银行汇款 开户行：中国农业银行广州市洛溪办事处	
账号：4405 0101 1005 0801 4	
名称：高冬梅	
请填妥表格，寄回本杂志社，或传真此表格至 020-84163758。	
详情请联络：020-84163758	
如以传真订阅，请勿再邮寄，以免重复。	


SOLD
510
INABA'S PAWN SHOP
$2.99
NO MORE WAR
No War
VIEWTIFUL JOE
A NEW HOPE

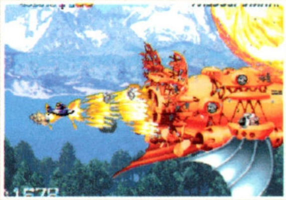
www.emunext.com
模拟 EMU NEXT

VOL.11
2005.02

HOT GAME 最新热作



马里奥派对Advance



CPS2大作-能源之岚



MAME090u2游戏集

CD ROM 光碟内容

[新作强袭]

本月GBA新作

★传说世界-换装迷宫3
★Banjo熊-飞行竞赛
加菲猫-寻找卜姬
任性妖精米诺-迷之轮和真实之门
金色的卡修-友情的电击2
真型美达人-锹型虫版
真型美达人-甲胄版
天才爷爷3-无尽的魔物语
游戏王-怪兽决斗国际版2
幻星神正义战士~地球的战士们
詹姆斯胖得-代号Robocod
高速赛车
本月GBA汉化游戏
★塞尔达传说-神奇的帽子完全汉化版



逆转裁判一汉化版
逆转裁判二汉化版
逆转裁判三汉化版
王国之心-记忆之链完全汉化版
★北欧女神汉化版A碟



CPS2大作-能源之岚
MAME090u2游戏集

[系之谱]

★合金装备Metal Gear系列游戏



[EN游戏基地]

漫步经典-MD中文游戏集

射击游戏秘藏三
Strikers 1945 Plus
婆裟罗2
超级魔法大作战
1945K III
塞尔达传说-时之笛
天使之翼游戏
原创游戏基地
同人龙珠游戏bid for power
LunaticBellvet
mpanda
zonde
[ETC]

#游乐园

★恶魔城MIDI合集



哈尔的移动城
心跳回忆十周年纪念专辑
超级马里奥兄弟OST

副刊：合金装备 Metal Gear MSX / FC / GBC

ISBN 7-900370-78-1
9 787900 370785 >

PC应用技术 － 31
ISBN：7-900370-78-1
SOARING 山东电子音像出版社 山东翔宇软件开发中心 制作
山东电子音像出版社出版

光盘定价：人民币13元
手册随同光盘赠送，需配合光盘一同使用并销售